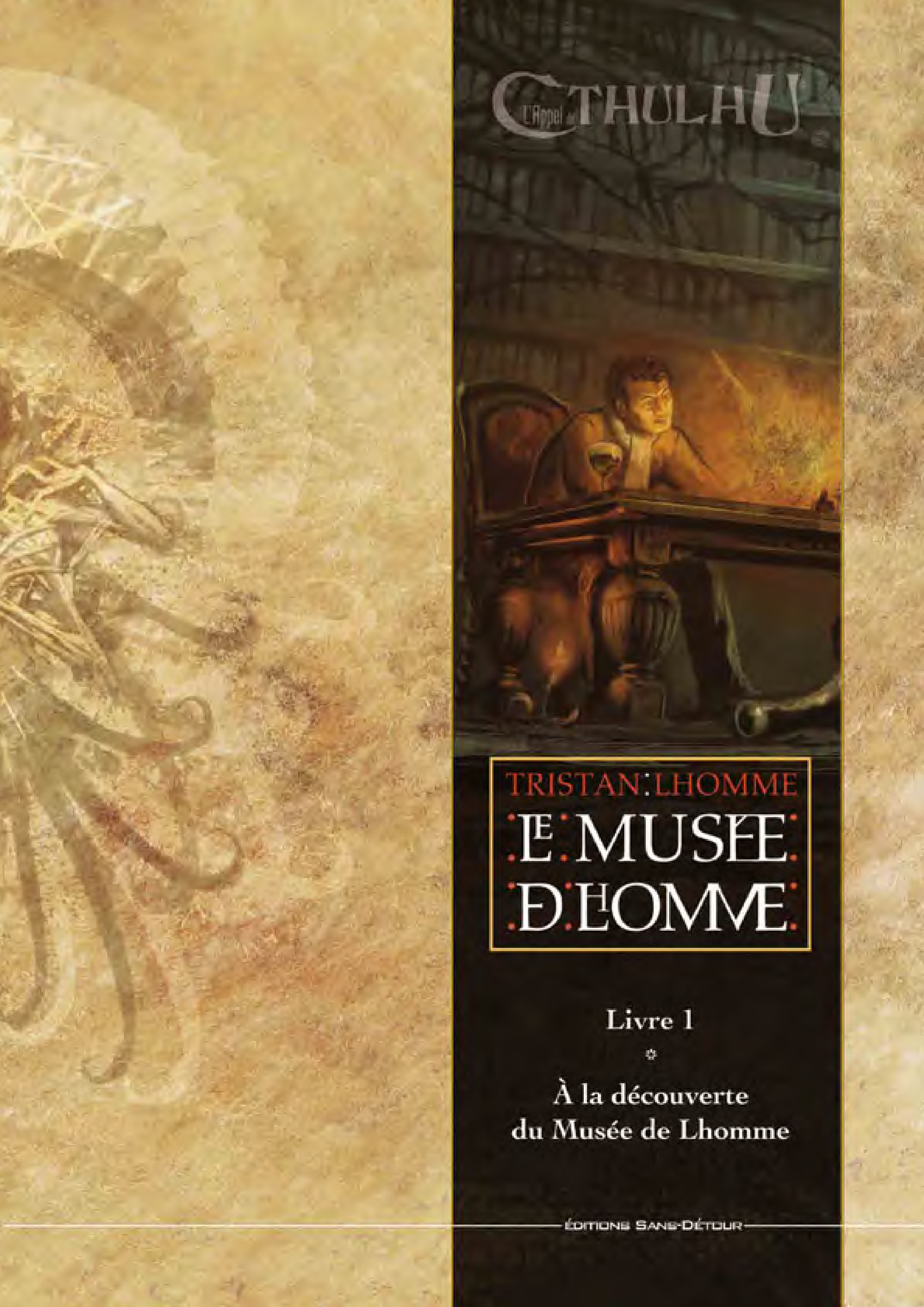

L'Appel de Cthulhu
TRISTAN LHOMME
LE MUSÉE DE LHOMME
Livre 1
À la découverte
du Musée de Lhomme
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi
Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Ce supplément est dédié à toute l'équipe de Casus Belli, telle qu'elle était dans ces journées lointaines de la fin des années 80 et du début des années 90.

À Denis Beck et à Jean Balczesak, tout d'abord, qui ont repéré Celui d'En-bas parmi les envois des lecteurs et m'ont donné ma chance.

À Didier Guiserix ensuite, notre rédac-chef vénéré, dont la patience et la zénitude face à des bouclages apocalyptiques n'ont jamais cessé de m'impressionner. Chapeau bas, boss, et merci pour tout !

À Pierre Rosenthal, pour toutes les fois où je me suis recroquevillé en l'entendant dire "non, il est très bien ton scénario, mais..." Ces heures de pinaillage m'ont coûté de la Santé mentale mais, à force, j'y ai gagné un poil de rigueur dont j'avais bien besoin.

À Agnès Pernelle, qui a réussi à me convaincre que faire des phrases sans verbe n'était pas une si bonne idée, surtout quand j'en enchaînais trois par paragraphe. La plupart de ces scénarios lui doivent aussi leurs titres, parce qu'à l'époque, j'étais trop flemmard pour les trouver moi-même.

Et, last but not least, à Jean-Marie Noël, maquettiste de choc, pour avoir su grogner à chaque fois que c'était nécessaire – pas trop souvent, heureusement !

Je n'ai pas vu certains d'entre vous depuis des années et je ne sais pas si vous me lirez, mais sachez-le : avoir participé à Casus Belli à son apogée reste un putain d'honneur. À côté de ces années-là, le reste de ma vie professionnelle m'a souvent paru pâlot.

Merci aux complices de ces années lointaines avec qui j'ai rédigé une partie de ces scénarios, et qui ont accepté que nos textes communs figurent ici : Stéphane Bura, Philippe Rat et Mehdi Sahmi.

Merci à Philippe Rat qui, lors de la préparation de ce supplément, a joué le jeu du sparring partner, relisant mes nouvelles versions, dénichant des photos évocatrices et me bombardant d'idées et de suggestions. Comme je suis une tête de pioche, je n'ai pas tout retenu, mais sans son intervention, ce supplément aurait été très différent.

Merci aux illustrateurs sans qui les versions d'origine de ces scénarios auraient été moches :

- Rolland Barthélémy
- Bernard Bittler
- A. Boettger-Mannien
- Février
- Olivier Fraisier
- Éric Larnoy
- Éric Puech
- Emmanuel Roudier
- Thierry Ségur
- Vince

Merci aux dessinateurs de plans, qui arrivaient à changer mes croquis illisibles en quelque chose de clair, voire de joli.

- Cyrille Daujean
- Didier Guiserix
- Stéphane Truffert

Un immense merci à tous ceux avec qui j'ai joué ces scénarios et d'autres – tellement d'autres – dans ces années-là !

- Bertrand Caillé
- Nathalie Achard
- Stéphane Didier
- Anne Vétillard
- Philippe Meunier
- Emmanuel Plard
- Nathalie Ruas
- Julien Queinnec
- Nadine Le Moing
- Sébastien Rochelle
- Karin Lusvardi
- Thierry Fau
- Scarlett Bocchi

À tous ceux que j'oublie : vous étiez géniaux, c'est juste que je suis sénile.

Un merci tout particulier à l'équipe de TOC (www.tentacules.net), Vonv en tête, qui a pieusement numérisé ces scénarios et les a conservés accessibles par tous les moyens possibles de 2003 à 2012. Ftaghn, les gars !

Que ce soit sur le TOC ou ailleurs, les commentaires des joueurs m'ont été précieux pour réaliser qu'il manquait un bout d'enquête ici, une transition là... Le résultat final doit beaucoup aux retours de tous ces testeurs. Merci à tous !

Un coup de chapeau à Cédric Ferrand pour avoir trouvé un titre qui fait marrer tout le monde ; et un grand merci à Sébastien Ruiz pour avoir sauvé les fichiers d'origine du Grand Effacement de 2012, parce que sans lui, le projet n'aurait sans doute jamais démarré.

Un salut fraternel aux aimables sectateurs allemands croisés sur www.yog-sothoth.com, qui m'ont fourni quelques traductions express.

Et enfin, merci à tous ceux qui, pendant des années, m'ont répété que ces scénarios méritaient d'être réunis dans un recueil, à commencer par les gens de Sans-Détour. Message bien reçu, certes avec un léger retard, mais les voilà !

Introduction

Préface

« Les forçats ne me voient pas passer, même ceux qui regardent. La fièvre les a emportés dans son cercle enchanté. Ils gémissent et l'on ne sait si leurs gémissements sont un chant ou une plainte. Ils tremblotent sur leur planche comme ces petits lapins mécaniques quand on presse la poire.
Ce sont les terrassiers !
Quand on veut faire une route, on s'y prend autrement. »
Sur ces notes, Albert Londres rangea son calepin et son crayon, rejoignit le gouverneur de Guyane, et les chauffeurs refirent en cahotant les 24 km de la route numéro 1, conquise au prix de soixante ans de travaux forcés…
« Puis-je voir votre reportage ? s'enquit l'autre passager, un type qui n'était pas là à l'aller, et qui soupira, après lecture. Vous pourriez titrer ça *La Route numéro zéro*… » Londres nota l'idée et entama une conversation passionnante avec l'homme, qui lui évoquait un prêtre sans soutane, ou un chef d'orchestre…

•

Assis sur un banc des Tuileries, quelques feuillets en main, Marivaux hésitait à voix haute : « Mais comment l'attirer dans cette affaire ? Un héritage ? Une contrainte ?…
— Une nièce, ou une cousine, voilà qui motive encore plus ! » La voix, pourtant calme mais un peu ironique, l'avait fait sursauter.
Marivaux gratifia son voisin de banc d'un sourire. « Une cousine, mais oui, c'est parfait ! »

•

Le légat du Pape allait arriver, et tous ceux dont l'intérêt était de vite gagner le sien s'étaient approchés de l'entrée. Quand ils virent grandeur nature l'homme qui endossait cet habit, ils surent que leurs plans n'étaient pas gagnés d'avance…

•

Comme dans toute rédaction de magazine, tout était en retard, rien ne correspondait vraiment à ce qui avait été demandé, vérification et réécriture seraient les deux batailles de cette journée de bouclage qui s'annonçait rude. Mais alors que la rédaction investissait les bureaux, deux bras s'étendirent de part et d'autre du haut siège comme des ailes de cormoran, accompagnés d'une voix blanche qui disait : « Bon, j'ai fini, je vais me coucher ».
Alors tous surent que la journée serait bonne, qu'une fois le café imprimé et le scénario passé dans le filtre, la force du verbe se communiquerait à chacun et que tout le reste ne serait que broutille…

•

Howard Phillips Lovecraft avait une furieuse envie d'un thé chaud, mais il avait peur de perdre le fil de son inspiration s'il interrompait son écriture.
Si familier était le bruissement qui un instant couvrit le bruit de sa plume qu'il continua d'écrire sans bouger un cil. D'un angle de la pièce, un pas discret s'approcha, et une tasse de thé chaud se posa sous sa main libre. Lovecraft trouva dans le breuvage la force de terminer en beauté le texte qu'il peaufinait fiévreusement depuis plusieurs jours, et s'autorisa ensuite seulement d'étendre ses longues jambes ankylosées.
« Votre dernier passage remonte à bien longtemps, mon cher ! déclara-t-il sans se retourner.
— Eh bien, j'ai rendu visite à Edgar Poe, passé un peu de temps chez M. Jules Verne, puis j'ai fait un crochet pour voir Jean Ray et lui amener des oranges en prison, et à *Casus* pour…
— Oh, mais ne vous excusez pas, l'interrompit Lovecraft, nos rencontres sont toujours des échanges fort enrichissants. Mais par tous les Grands Anciens, ne me direz-vous jamais votre nom ?
– Bah, appelez-moi tout simplement L'Homme », répondit l'homme, sur le ton de celui qui émet une évidence.

Par Didier Guiserix

Mille neuf cent quatre-vingt-sept... Bon sang, que c'est loin.

Vu de la deuxième décennie du XXIe siècle, ce pourrait aussi bien être 1927. Mais comme c'était la France des années 80 plutôt que les États-Unis des années 20, le débutant de 18 ans que j'étais alors a envoyé des scénarios de jeu de rôle à Casus Belli plutôt que des nouvelles à Weird Tales. L'un d'eux était pour Paranoïa ; l'autre, pour L'Appel de Cthulhu, s'intitulait Celui d'En-bas.
C'était en juillet. L'été a passé. Je pourrais vous parler d'une attente fiévreuse, mais je vous mentirais. Si ma mémoire est fidèle, premier job et premières amours ont suffi à m'occuper cet été-là. Et donc, lorsque la lettre est arrivée, début septembre, elle m'a cueilli à froid. Jean Balczesak, pilier de la rédaction, m'y disait un tas de choses gentilles sur mes scénarios, tout en glissant assez de critiques (mesurées) pour que je comprenne qu'il me restait du chemin à faire. Mais qu'importe, puisque « si tu continues dans cette voie, ton nom viendra très vite se joindre à celui de nos collaborateurs réguliers ».
J'ai continué. J'ai parfois du mal à changer de direction, mais on peut toujours compter sur moi pour continuer.

Treize ans plus tard, lorsque Casus Belli première formule a mis la clé sous la porte, j'étais encore là, avec une centaine de scénarios au compteur, dans des genres aussi différents que la SF, l'occulte et le médiéval-fantastique. Parmi eux se trouvaient une vingtaine de scénarios pour L'Appel de Cthulhu. J'ai eu de nombreux coups de foudre ludiques au cours de ces années, mais Cthulhu est toujours resté mon jeu préféré... et au fur et à mesure que les années passaient, j'ai découvert quelque chose d'étonnant : les lecteurs s'en étaient aperçus. En tout cas, sur Internet et en convention, on me parlait de ces scénarios beaucoup plus souvent que de ceux que j'avais écrits pour, disons, Warhammer. Et l'une des questions qui revenaient le plus souvent était : « tu ne crois pas que ce serait sympa d'en faire un recueil ? »
Si, je le croyais, mais le temps... d'autres engagements... le boulot... Bref, ça ne se faisait pas. Et puis, de hasard en concours de circonstances, les étoiles se sont alignées petit à petit entre 2012 et 2014.
Vous trouverez donc ici la totalité de ma production cthulhienne parue dans Casus Belli entre 1987 et 1999, plus une paire d'aides de jeu parues dans le Supplément de Jeux Descartes au début des années 90, ainsi que l'unique scénario que j'ai rédigé pour la 3e incarnation de Casus Belli, en 2010.

Comme je suis incapable de me tenir tranquille, j'ai repris tous ces textes un par un, ligne par ligne, dans l'espoir de les améliorer. Je suis intervenu dans six directions plus une :

- J'ai mis les caractéristiques et les aspects techniques en conformité avec la 6e édition française. Avoir enfin le loisir de développer les personnages non-joueurs, plutôt que d'opter pour des renvois tout secs du style « pour Untel, prenez les caractéristiques de Truc, p. XX des règles », était un vrai plaisir. (Soit dit en passant, tous les « p. XX des règles » sont désormais calés sur l'édition française du 30e anniversaire.)
- J'ai adopté le format de présentation « Sans-Détour », avec sa page d'ouverture qui résume l'intrigue et fait la liste des principaux personnages.
- Je me suis efforcé de les rendre plus jouables en donnant des conseils de jeu, des suggestions d'adaptation à d'autres époques, etc.
- J'ai revu leur style lorsque cela m'a semblé nécessaire.
- J'ai comblé quelques trous. Peu, parce que Didier, Pierre et Agnès n'avaient pas laissé traîner grand-chose, mais il en restait. Mon préféré ? Dans Les manteaux noirs, je consacrais un paragraphe entier aux moyens de s'introduire dans le bureau du suspect... sans dire ce qui s'y trouvait. Lacune comblée !
- Partout où cela me semblait nécessaire, j'ai rajouté des épisodes, des personnages non-joueurs ou des annexes à distribuer.
- Enfin, j'ai cédé à la tentation d'ajouter des inédits, en l'occurrence un groupe « scénario + aide de jeu » qui sert également de prologue à La maison reste ouverte pendant les travaux.

Le résultat, inutile de le dire, a pris une ampleur qui a terrifié tout le monde. Partant d'un peu moins d'un million de signes, je me suis retrouvé avec un manuscrit final qui approche les deux millions. Vous me direz que la taille n'est pas forcément un gage de qualité, mais... désormais, c'est à vous de juger ! Moi, j'en ai fini avec ces textes. Enfin, je crois. Je le croyais aussi, à l'époque.
En attendant, que vous soyez un collectionneur qui achète tout ce qui sort chez Sans-Détour, un nostalgique des vieux Casus Belli ou un nouveau joueur qui s'impatiente de mes radotages, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter « bonne lecture » !

Tristan Lhomme

Choisir vo

Les aides de jeu

L'Appel de… l'inconnu

Type : Aide de jeu
Epoque : Toutes
Livre : Livre 2, page 4
Résumé : Où le lecteur découvre quelques vérités sur « le mythe de Cthulhu » et reçoit un cours sur la manière de l'amender de façon à dépayser les joueurs.

Des livres qui tuent

Type : Aide de jeu
Epoque : Toutes
Livre : Livre 2, page 14
Résumé : Cinq ouvrages maudits décrits en détail.

Un petit coin d'enfer vert : la Guyane

Type : Aide de jeu
Epoque : Années 20
Livre : Livre 2, page 22
Résumé : Colonie perdue au bout du monde, enfer pour les criminels, dépotoir pour les indésirables et paradis des chercheurs d'or, la Guyane a tout pour plaire aux Gardiens des arcanes amateurs d'exotisme.

L'Asile Saint-Gilles

Type : Aide de jeu
Epoque : Années 20
Livre : Livre 2, page 32
Résumé : La description détaillée d'un asile d'aliénés, en réponse à l'éternelle question : « Qu'arrive-t-il aux investigateurs qui perdent la boule ? »

Le Crépuscule du Bureau S

Type : Aide de jeu
Epoque : Années 20 à 40
Livre : Livre 5, page 23
Résumé : Une présentation rapide du Bureau S, tel qu'il est avant et après la défaite de juin 1940.

Félicie

Type : Aide de jeu
Epoque : Années 40 à moderne
Livre : Livre 7, page 4
Résumé : La description détaillée de Félicie, une organisation militaire française, non officielle, qui lutte contre le Mythe.

Mémento de l'investigateur

Type : Aide de jeu
Epoque : Années 20 et moderne
Livre : Fiche séparée
Résumé : Un mémo bien pratique pour les investigateurs, afin de ne rien oublier lors de leurs enquêtes !

Les sc

Celui d'En-bas

Epoque : Contemporain
Lieu(x) : Providence, USA
Livre : Livre 3, page 4
Résumé : Les investigateurs participent à une convention destinée à célébrer la mémoire d'Howard Phillips Lovecraft. Hélas, les invités d'honneur disparaissent dans des circonstances troubles.

No Man's Land

Epoque : 1918
Lieu(x) : Arras, France
Livre : Livre 4, page 22
Résumé : Le vol d'un livre rare et la disparition du fiancé d'une amie de l'un des investigateurs conduisent le groupe jusqu'à un hôpital perdu sur l'ex-ligne de front, où officie le docteur Herbert West. Ce médecin à la santé mentale vacillante s'efforce de ressusciter des cadavres. À la probable surprise de nos héros, West n'est pas l'adversaire des personnages, mais la victime des machinations de l'un de ses anciens associés.

Le Maître des engoulevents

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Boston, USA
Livre : Livre 3, page 14
Résumé : Les investigateurs découvrent un maître chanteur dont les informateurs sont… morts. Leur adversaire se croit intouchable et, de fait, il bénéficie de solides protections, à la fois matérielles et magiques. Que faire ?

Théâtre d'ombres

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Arkham, USA
Livre : Livre 3, page 54
Résumé : À la demande de James Fowler, un ami, les investigateurs s'intéressent à l'histoire d'un grimoire médiéval. L'ami en question disparaît. Le groupe le retrouve sans mal… aux mains d'un autre groupe d'enquêteurs de l'occulte, qui comptait l'utiliser comme assistant dans une cérémonie destinée à protéger Arkham. Les personnages se retrouvent à prendre le relais, dans des conditions beaucoup plus dangereuses.

Les Manteaux noirs

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Boston, USA
Livre : Livre 3, page 65
Résumé : Les investigateurs croisent la trajectoire de John Brenner, un avocat en pleine descente aux enfers – au sens littéral, car il ne va pas tarder à rejoindre le monde souterrain des goules.

Les Enfants terribles

Epoque : Années 20
Lieu(x) : New York, USA – Contrées du rêve
Livre : Livre 3, page 77
Résumé : Un rêveur offre des cadeaux aux enfants de Pleurepierre, un village des Contrées du rêve, pour les soulager de l'ennui chronique qui y règne. Les enfants

énarios « courts-métrages »

découvrent qu'ils peuvent s'en servir pour accéder à un « monde magique », notre réalité, et y posséder des « jouets ». Ils s'amusent bien, mais leurs jouets sont de vraies personnes, et leurs distractions font de vrais morts…

La Commanderie de New Sorans

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Boston, USA
Livre : Livre 3, page 91
Résumé : Josuah Manning est un homme riche. Très riche. Au terme d'une vie essentiellement vouée à ruiner ses concurrents et à frauder le fisc, il a décidé de consacrer une partie de son immense fortune à la culture. Il a ouvert des musées, des bibliothèques, financé des expositions, mais le fleuron de sa collection reste New Sorans. Au cours d'un voyage en France, le milliardaire est tombé amoureux d'une petite commanderie templière remarquablement conservée. Il l'a achetée, l'a fait démonter pierre par pierre, puis reconstruire. Il y a installé un petit musée d'art médiéval qui attire tous les amateurs de la Nouvelle-Angleterre. Or, ce matin, Veronica, la fille de Manning, a été retrouvée décapitée dans l'ancienne salle du chapitre. Pour l'heure, il n'y a aucun indice et la police tourne en rond.

Le Jour des lumières

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Darien, Connecticut, USA
Livre : Livre 3, page 101
Résumé : Enquêtant sur la disparition de Virginia Forrest, une riche héritière, les investigateurs croisent la route de Jason Keplen, un sorcier du XVII[e] siècle, fraîchement sorti des griffes d'une entité d'outre-temps. Cette dernière compte bien le récupérer.

Le Centre Sélène

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Touraine, France
Livre : Livre 4, page 38
Résumé : Une entité effroyable, endormie sous une colline de Touraine, « aide » des femmes stériles à concevoir et s'approprie leurs enfants. La propriétaire du centre de cure, installé pile au-dessus de la créature, se félicite de ses excellents résultats, sans comprendre qu'elle n'y est pas pour grand-chose…

Dans les griffes de la Flamme verte

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Kingsport, USA
Livre : Livre 3, page 115
Résumé : L'un des membres du groupe est la cible d'une tentative de recrutement par le culte de la Flamme verte, qui règne sur les cavernes qui s'étendent sous Kingsport. Ses amis parviendront-ils à l'empêcher de se convertir ?

Singeries

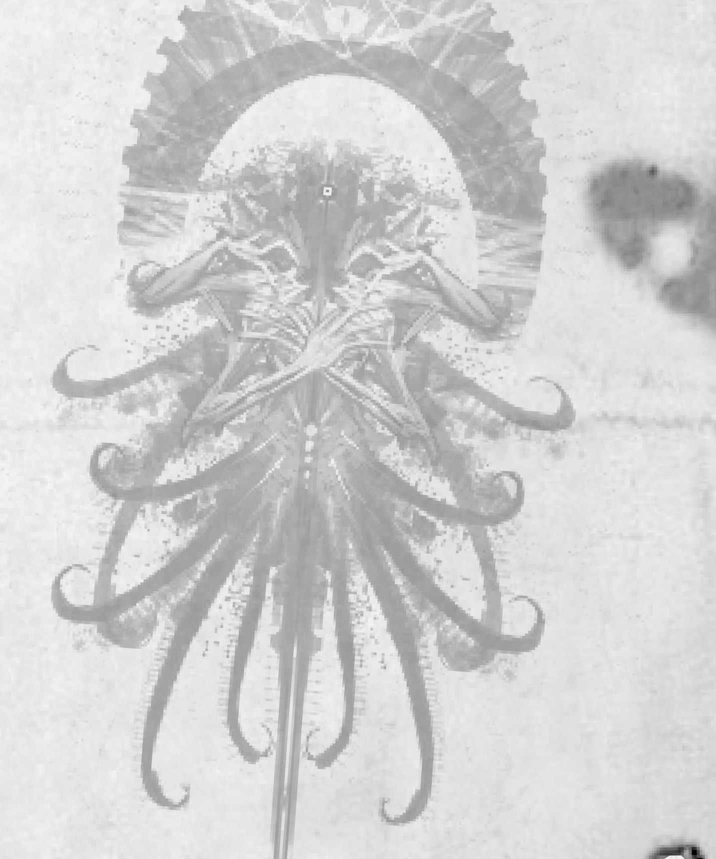
Epoque : Années 20
Lieu(x) : New York, USA
Livre : Livre 3, page 128
Résumé : Joseph Van Arvelde est un vieil anthropologue belge fasciné par les grands gorilles blancs du Congo. Il est parvenu à en introduire un couple à New York, dans sa résidence. Il pratique des expériences sur des jeunes filles qu'il enlève, afin d'obtenir des hybrides humain-gorille. Sarah Morgan, jeune femme sans histoires, se jette sous une rame de métro : elle est l'une de ses victimes, qui a réussi à s'échapper des griffes de ce malade… Mais trop tard, car elle est déjà enceinte d'un hybride ! Il faudra aux investigateurs remonter la piste de ce suicide jusqu'aux agissements de Van Arvelde, et y mettre un terme.

Tempus Fugit

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Contrées du rêve
Livre : Livre 3, page 141
Les efforts de Perceval Stratton-White, rêveur, pour aider son ami Anorion, chevalier-garde de Kuranès, à surmonter un chagrin d'amour, débouchent sur une catastrophe qui menace l'essence même de la cité de Celephaïs. Les rêveurs parviendront-ils à limiter la casse, et aideront-ils Kuranès à rendre la justice ?

La Maison à la dérive

Epoque : Années 20
Lieu(x) : France
Livre : Livre 4, page 87
Résumé : Le professeur Dubreuil a inventé une Machine destinée à rendre visibles des créatures issues d'autres « plans d'existence ». Elle s'avère plus efficace que prévu. Le professeur et tous les spectateurs de sa première démonstration se retrouvent propulsés dans un univers peuplé d'entités hostiles. Le pilote a perdu la raison. Comment rentrer ?



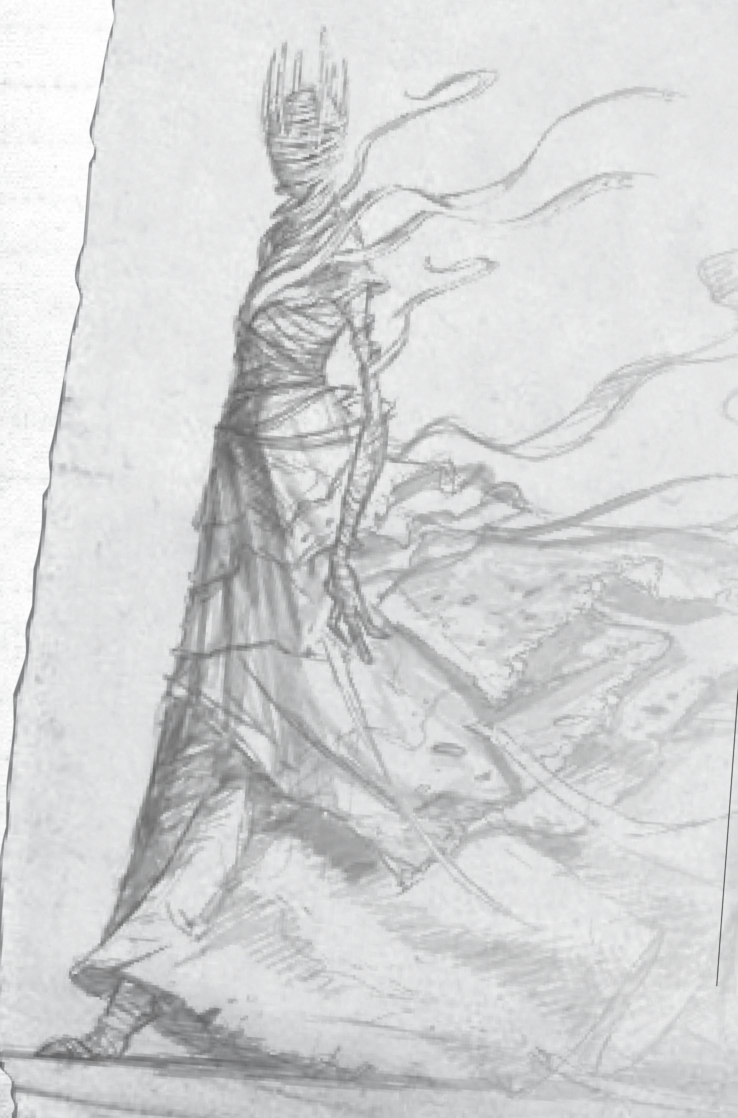
Les scénarios « moyen-métrage »

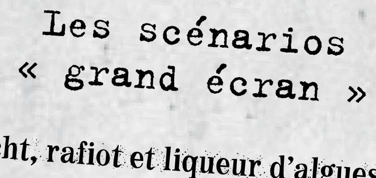
Aktion Hel

Epoque : 1940
Lieu(x) : Ligne Maginot, France
Livre : Livre 5, page 4
Résumé : Un meurtre mystérieux sur la ligne Maginot conduit les investigateurs à découvrir un complot nazi. Qui a tué Mlle Josset, la pianiste de Mlle Lys, chanteuse bien connue, en tournée pour le Théâtre aux Armées ?

Un Village ordinaire

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Angleterre
Livre : Livre 4, page 4
Résumé : Où sont passés les habitants de Thorgansby ? Les investigateurs découvrent ce paisible village du centre de l'Angleterre entièrement vidé de ses habitants. Jane Broughton, une magicienne inexpérimentée, a tenté de les sauver de la « malédiction » qui, tous les trois cents ans environ, dépeuple le village. Le remède s'est avéré pire que le mal. Être « protégé » par Tsathoggua dans les profondeurs de son monde souterrain est mauvais pour la santé mentale de tout le monde…





Les scénarios « grand écran »

Yacht, rafiot et liqueur d'algues

Epoque : Années 20
Lieu(x) : Boston, Innsmouth, USA
Livre : Livre 3, page 23
Résumé : Partis pour une simple balade en mer sur le yacht d'un ami millionnaire, les investigateurs se retrouvent témoins d'un meurtre, font naufrage, sont recueillis par des contrebandiers d'alcool et fourrent leur nez dans les affaires d'un groupe de Profonds qui prépare le retour de Cthulhu pour le printemps 1925.

La Maison reste ouverte pendant les travaux

Epoque : 1940
Lieu(x) : Paris, Londres, Prague
Livre : Livre 5, page 34
Résumé : Juillet 1940. Comme la plupart des institutions françaises, le Bureau S, la branche « paranormale » du 2e Bureau, s'est désintégré lors de l'invasion allemande. Son chef s'est replié à Londres. Quant aux agents sur le terrain, certains essayent d'obéir à leurs derniers ordres, d'autres les outrepassent et font joujou avec des forces redoutables. Les investigateurs se retrouvent pris dans les remous de cette lutte. Démêler ce qui se passe les emmène aux racines de la création du S, d'abord en Grande-Bretagne, puis à Prague.

Le Livre des Révélations

Epoque : Années 20
Lieu(x) : New York, Berlin, Jerusalem
Livre : Livre 4, page 49
Résumé : L'assassinat du professeur Hammond, un ami des investigateurs, les met sur la piste d'un sorcier allemand désireux de réveiller une créature qu'il croit être le « Baphomet ». Les personnages ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'affaire, qui préoccupe également un groupe de goules.

Le Septième chant de Maldoror

Epoque : 1969
Lieu(x) : Los Angeles, Hollywood, Boston, USA
Livre : Livre 6, page 4
Résumé : James Saville, un sorcier jeune et ambitieux, est parvenu à faire financer une adaptation cinématographique du *Roi en jaune*. Avec l'aide de Louis Castaigne Jr, descendant d'une famille liée à Hastur, Saville a produit un scénario qui, sous les dehors d'un drame psychologique dans la classe moyenne américaine, conserve toutes les propriétés du texte initial. Le plus délicat a été de faire en sorte que les acteurs et l'équipe technique ne deviennent pas fous pendant le tournage.

Ethor bedi zure erresuma

Epoque : 1970 et Contemporain
Lieu(x) : Indochine, Pays basque, Paris
Livre : Livre 7, page 17
Résumé : En 1970, les investigateurs, barbouzes de l'occulte, se retrouvent mêlés à un trafic d'objets d'art qui les conduit à un temple de Chaugnar Faugn, aux confins du Laos et du Nord-Vietnam. L'aventure reprend après un hiatus de quelques décennies, lorsque Chaugnar tente de rentrer chez lui, au Pays basque. Des développements ultérieurs ramènent les personnages à Paris, où tout a commencé de nombreuses années plus tôt.



6e édition française



Livre 2
Abominations & Désolations
Aides de jeu pour le gardien

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi

Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières

L'Appel de… l'inconnu

« Les livres ne sont pas faits pour être crus, mais pour être soumis à un examen. »
— Umberto Eco

Où le lecteur découvre quelques vérités sur « le mythe de Cthulhu » et reçoit un cours sur la manière de l'amender de façon à dépayser les joueurs.

Le mythe de Cthulhu n'existe pas !

« Le Charybde et Scylla d'un auteur travaillant sur le Mythe est de reprendre les mêmes trucs usés tout en s'éloignant complètement des sentiers battus, de manière à ce que le résultat soit méconnaissable. »
— Robert M. Price

Si l'on sort un peu du jeu de rôle pour jeter un œil sur la quantité phénoménale d'articles et de documents en tous genres consacrés à H. P. Lovecraft, on réalise assez vite qu'il n'a jamais parlé de « mythe de Cthulhu ».

L'expression est née sous la plume d'August Derleth, son continuateur, qui s'est acharné, sa vie durant, à ranger Cthulhu et ses pareils dans des cases conceptuelles bien nettes, et à introduire de généreuses doses d'adoucissant dans la cosmogonie nihiliste de Lovecraft. Cela a conduit certains spécialistes à employer l'expression « mythe de Derleth », et à le séparer du « mythe de Lovecraft », (re)composé à partir des histoires de Lovecraft et d'un tout petit nombre de ses amis et disciples. Cette tentative de purification a donné lieu, à son tour, à d'interminables discussions sur les limites à fixer. Doit-on se contenter des histoires approuvées par Lovecraft, ou peut-on y inclure les œuvres de certains de ses disciples, parues après sa mort ? Dans ce cas, pourquoi ne pas y réintégrer certains des pastiches de Derleth qui, en dépit de toutes ses hérésies ultérieures, a fait partie du premier cercle lovecraftien ? Bref, à partir de là, les spécialistes s'embarquent dans des querelles qui ressemblent d'assez près à celles qui ont dû secouer l'Église des premiers siècles, même si elles n'ont pas encore fait de morts.

Portrait d'Howard Phillips Lovecraft

Mais critiques et universitaires ne sont pas les seuls sur le coup. Il y a aussi les écrivains… Lovecraft a engendré une postérité littéraire très abondante et, depuis quatre-vingt-dix ans, des centaines d'histoires « cthulhiennes » ont été écrites[1]. De ce point de vue, il existe incontestablement un « cycle de Cthulhu », comme on peut parler d'un « cycle arthurien », ou d'un « corpus sherlockien » composé des nouvelles de Conan Doyle et de ses imitateurs.

Existe-t-il, au sein de cet immense ensemble, un nombre de faits minimums sur lesquels tout le monde est d'accord ? En très gros, oui : nous ne sommes pas seuls dans l'univers et nous sommes loin d'y occuper la première place. Celle-ci revient à un ensemble d'entités que nous percevons comme des « dieux », et dont nous pouvons parfois retrouver la trace dans la mythologie, dans des monuments anciens ou dans des livres improbables – grimoires maudits ou ouvrages modernes pas aussi farfelus qu'ils en ont l'air.

Sauf qu'à partir de là, on peut tout faire, décalques serviles des textes d'origine, variations thématiques ou historiques, introduction d'éléments ignorés ou négligés par Lovecraft (les femmes, notamment). Et on peut aussi se permettre des déviations qui font passer August Derleth pour un orthodoxe bon teint.

L'exemple le plus extrême est celui est de l'écrivain britannique Brian Lumley. Partant d'un postulat que l'on pourrait résumer

1 Mais rarement traduites en France, hélas. On croule sous les rééditions et retraductions de Lovecraft, mais les recueils de nouvelles lovecraftiennes produits après les années 80 ne semblent pas intéresser les éditeurs français. À leur décharge, il faut reconnaître qu'on y trouve énormément de très mauvais pastiches et assez peu de bonnes histoires.

par « mort aux poulpes, vive l'humanité », il a bâti une série de théories très personnelles. En premier lieu, il réduit les Dieux Extérieurs à de simples symboles dépourvus d'existence véritable. Azathoth personnifie l'énergie cosmique et le Big Bang, Shub-Niggurath la fécondité… Quant à Nyarlathotep, Lumley remarque finement que c'est une anagramme approximative de « télépathie » et réduit le Messager des Dieux à un simple pouvoir psi. Cela fait, il neutralise les Grands Anciens. Il reprend l'idée de Derleth d'une guerre avec des Dieux Très Anciens au terme de laquelle les Grands Anciens auraient été emprisonnés, mais il va beaucoup plus loin en affirmant que ces créatures sont de la même race que les Grands Anciens. Dans un de ses romans, cela nous vaut une scène parfaitement loufoque où le héros est confronté à Kthanid, le gentil frère tout doré de Cthulhu, qui le charge de sauver le monde. Allant jusqu'au bout de sa logique, Lumley décide que l'eau bénite est efficace contre les créatures cthulhiennes. Quant à sa seule création réellement puissante, les chthoniens, il s'est empressé de leur donner un talon d'Achille. Saviez-vous qu'à l'origine, ces créatures qui se baignent allègrement dans la lave en fusion ne supportaient pas… l'eau ?

L'horreur dans la boîte de jeu ou « trente ans face au mythe de Petersen » !

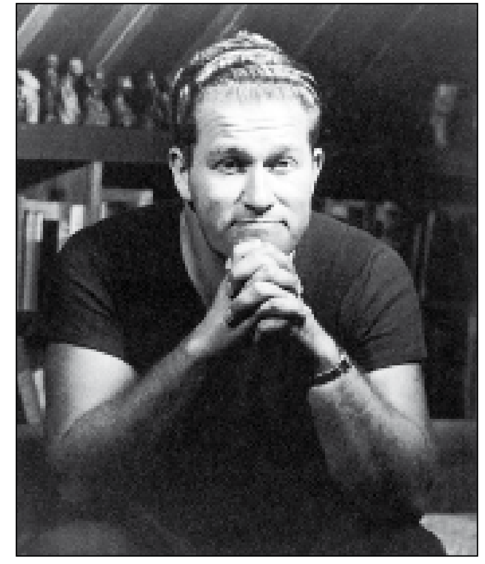
« Nous voulons des zones de doute et d'incertitude minutieusement définies ! »

— Douglas Adams

Bon, mais si le mythe de Cthulhu n'existe pas, qui est l'ennemi de tous les vaillants investigateurs que l'on retrouve changés en flaques de bave aux quatre coins du monde ? Eh bien, ils affrontent le « mythe de Petersen », la synthèse effectuée il y a une trentaine d'années par Sandy Petersen lorsqu'il a écrit la première édition de *L'Appel de Cthulhu*.

Il a repris les postulats lovecraftiens en les édulcorant juste assez pour que le jeu soit jouable. Chez Petersen comme chez Lovecraft, l'humanité fait face à un cosmos qui ne prend même pas la peine d'être hostile, les protagonistes finissent généralement mal et trop de connaissance rend fou… Tout cela est soutenu par des règles volontairement meurtrières et des mécanismes de santé mentale qui… eh bien, nous savons tous vers quoi ils tendent, n'est-ce pas ?

Petersen est resté philosophiquement lovecraftien. Lorsqu'il a fallu puiser dans les sources littéraires, en revanche, il s'est montré inclusif au possible, raflant toutes les



Portrait d'August Derleth

entités lovecraftiennes, plus celles des amis, disciples et successeurs de l'homme de Providence. Derleth avait tenté de changer une partie des entités décrites par Lovecraft en dieux élémentaires, faisant de Cthulhu un esprit des eaux ? Petersen rejette cette interprétation, mais intègre Cthugha, imaginé par Derleth pour remplir la case « dieu du feu » de sa cosmogonie. Derleth faisait un usage intensif du Signe des anciens ? Petersen le reprend tout en diminuant sa puissance. Lumley a inventé les chthoniens ? Petersen les ajoute au bestiaire du jeu… sans leur vulnérabilité à l'eau.

Faire des choix dans les textes écrits par d'autres que Lovecraft a déjà dû être un exercice délicat, mais Petersen a aussi dû trancher lorsqu'il s'est retrouvé en face des contradictions internes de l'œuvre du maître de Providence. Dans *Polaris*, Lovecraft parle des Gnoph-keh comme d'une race de cannibales primitifs. Quinze ans plus tard, *L'Horreur dans le musée* décrit les Gnoph-keh comme des monstres arctiques. Sandy Petersen a retenu la seconde explication… ce qui n'invalide pas la première.

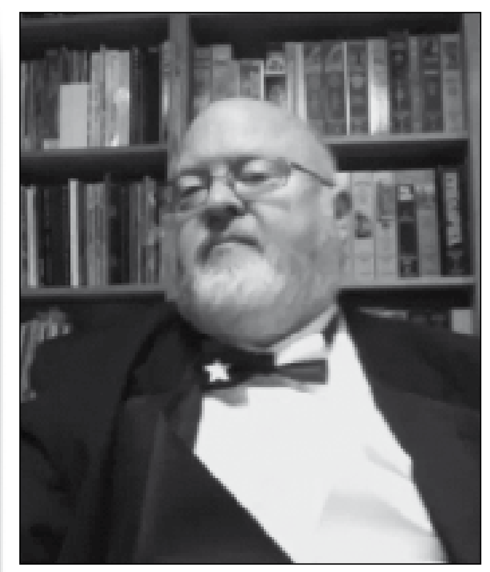
Enfin, Petersen a aussi su se montrer créatif lorsqu'il le fallait. Les bons vieux vagabonds dimensionnels, qui terrifient les joueurs depuis trente ans, sont issus de deux lignes de description au détour de *L'Horreur dans le musée*, une nouvelle révisée[2] par Lovecraft, qui ne parle jamais de leur capacité à voyager entre les plans. Même chose pour les très obscurs et très peu exploités habitants des sables, aperçus dans un vitrail magique par le narrateur d'une histoire de Derleth.

2 Les « révisions » de Lovecraft sont l'ensemble des textes sur lesquels il est intervenu en tant que correcteur… ou nègre. Certaines, comme *Le Tertre* ou *L'Horreur dans le musée*, sont presque entièrement lovecraftiennes.

Habitant des sables

Influences croisées

Notez que le « mythe de Petersen » n'est pas un pur objet ludique. Dans les années 80 et 90, *Call of Cthulhu* a servi d'encyclopédie de référence à des écrivains désireux d'écrire des histoires lovecraftiennes, diffusant les interprétations de Sandy Petersen hors du jeu de rôle. Par la suite, des auteurs rôlistes, voire scénaristes chez Chaosium, ont émergé. À leur tour, ils ont ajouté leur pierre à l'édifice du « cycle » littéraire, tout en continuant à écrire des scénarios pour le jeu de rôle. Kevin Ross, l'un des auteurs les plus doués de Chaosium, a édité d'excellentes anthologies cthulhiennes tout en continuant à écrire scénarios et campagnes. Bref, dans ce domaine comme dans beaucoup d'autres, frontières et oppositions n'ont pas beaucoup de sens.



Portrait de Sandy Petersen

Une autre personne, armée *grosso modo* du même corpus de nouvelles, pourrait tout à fait les interpréter différemment et créer une autre variation sur le « mythe de Cthulhu » qui serait tout aussi valide. Et c'est déjà arrivé, il suffit de jeter un œil sur *Cthulhu*, l'autre jeu lovecraftien, publié en France par le 7e Cercle, pour s'en rendre compte. Le « mythe de Hite » diffère de celui de Petersen sur plusieurs points importants, notamment la disparition de la distinction entre Grands Anciens et Dieux Extérieurs.

Variations sur un non-mythe

« Les gens veulent bien être surpris, mais avec ce qu'ils attendent. »

— Woody Allen

L'absence d'un « mythe de Cthulhu » codifié dans la littérature, et le fait que nous jouons depuis trente ans à l'intérieur d'une seule interprétation des textes de Lovecraft, devraient commencer à vous ouvrir des perspectives, non ?

En tant que Gardien des arcanes, votre principal ennemi est l'ennui et l'impression d'avoir « fait le tour » du jeu. Ne vous faites pas d'illusions, cela arrivera tôt ou tard, mais vous pouvez largement retarder ce moment en recréant un mythe de Cthulhu à votre goût.

Commençons par une fausse bonne idée : la variante « ultra-puriste », qui tenterait de reconstituer un « mythe originel » sorti de la plume de Lovecraft. Cette approche implique que les investigateurs finissent *toujours* mal, ce qui est assez facile à obtenir en termes techniques. Il suffit de ne plus rendre de Santé mentale en fin de scénario, et le tour est joué. Elle implique aussi de faire disparaître des douzaines de monstres et de dieux imaginés après la mort de Lovecraft. Plus de chthoniens, au revoir les vampires de feu, Cyaëgha, Ithaqua et Y'Golonac sont bannis, on assiste à un immense autodafé de livres maudits dans lequel brûlent les *Révélations de Glaaki* et beaucoup d'autres… Ce n'est pas forcément plus mal, mais en jeu comme dans la littérature, d'inextricables problèmes d'attribution se posent assez vite. Les chiens de Tindalos sont une création de Frank Belknap Long, mais le narrateur de la nouvelle est un décalque fidèle de son ami de toujours, H. P. Lovecraft. On les garde, les clébards, ou on les confie à la SPA ? Le peuple-serpent a été développé par Robert Howard, mais Lovecraft y fait des allusions. Conservé ou jeté ? Tsathoggua a été inventé par Clark Ashton Smith, mais adopté par Lovecraft, qui y fait référence à de nombreuses reprises, au point où on peut raisonnablement affirmer que ce Grand Ancien a un papa et un parrain…

La démarche inverse s'avère plus féconde. Pour prolonger la durée de vie du jeu, vous pouvez ratisser les nouvelles lovecraftiennes, anciennes ou contemporaines, à la recherche de quelque chose de nouveau, d'inédit, qui retienne l'attention de vos joueurs. C'est la tactique adoptée par Chaosium lors de la sortie du *Malleus Monstrorum*, et rien ne vous empêche de vous y adonner tout seul, avec une pile de livres et un stylo rouge. La difficulté est de déterrer des monstres à la fois impressionnants, efficaces et exploitables en jeu – et si possible pas trop grotesques.
Même si vous trouvez cette démarche trop ambitieuse, n'hésitez *jamais* à apporter des corrections et des amendements à ce que vous trouvez dans le jeu. Le « mythe de Petersen » est souple et ouvert. Après tout, les Gnoph-keh sont peut-être des cannibales primitifs plutôt que des ours polaires cornus. Les deux ne sont pas incompatibles, d'ailleurs. Les premiers ont peut-être adopté les seconds comme totem et adopté leur nom. La monstruosité aberrante et informe qui titube vers sa proie, dans le musée de cire désert, est peut-être tout autre chose qu'un « vagabond dimensionnel ».
La section *Créatures & Divinités* de la 6e édition française de *L'Appel de Cthulhu* fournit des descriptions succinctes de chaque type de créatures. Tant que vos théories ne contredisent pas ces descriptions, elles peuvent être considérées comme correctes – et même si elles les contredisent, elles sont

Chien de Tindalos

Ce qu'ils ne sont pas

Dans une optique « puriste », une bonne entité lovecraftienne peut être décrite par une série de négations. Pensez-y la prochaine fois que vous écrirez un scénario, et notez que ça vaut aussi bien pour les plus gigantesques que pour les plus mineures.

- **Elle n'est pas connue**. Il est possible que son nom figure dans un grimoire, ou qu'il ait été gribouillé dans la marge d'une Bible familiale par un vieil homme qui s'est suicidé juste après. Quelqu'un, quelque part, a peut-être raconté ce qu'elle avait fait. Elle a peut-être été décrite, si un témoin a pu l'apercevoir sans que ses neurones se changent en pop-corn. Mais savoir qu'elle a tué tous les habitants de la ferme Smith, cinquante ans plus tôt, en laissant sur la place la moitié gauche des cadavres, n'est pas la même chose que de pouvoir dire : « ah oui, bien sûr, c'est l'indicible Thrü'ük, il fait ça parce qu'il a tous ses yeux du côté droit ».
- **Elle n'est pas maléfique**. Vouloir faire « le mal », tel qu'il est défini par les codes moraux des humains, est une motivation ridiculement étroite pour une entité lovecraftienne. Pour une entité *in*humaine, les Dix Commandements, ou n'importe quel autre code moral local, n'ont tout simplement pas de sens. Cela ne veut pas dire que l'entité est inoffensive, juste que le danger qu'elle représente est « moralement neutre », comme celui que poserait un tigre mangeur d'hommes, un bloc de radium ou un virus. Notez que le « mal » peut quand même rentrer dans l'équation, par l'intermédiaire d'éventuels adorateurs, qui perçoivent l'entité à travers les filtres de leur culture… ou s'efforcent de l'utiliser à des fins égoïstes.
- **Elle n'est pas compréhensible**. Quand vous essayez de la faire rentrer dans les cadres conceptuels habituels, vous entendez le petit « fizz » qui indique que votre cerveau a disjoncté. Cthulhu n'est *pas* un géant à tête de pieuvre avec des ailes de dragon. C'est quelque chose d'immense, de vaste et d'horrible, qui a été représenté ainsi par ses adorateurs, parce que c'était le seul moyen qu'ils avaient de mieux le comprendre, voilà tout.
- **Elle n'est pas intéressée par l'humanité.** Les *démons* s'intéressent de près aux humains et essayent de s'emparer de leurs âmes. Les entités lovecraftiennes ne sont pas des démons et ne font pas signer de pactes. Les humains peuvent présenter une caractéristique intéressante pour elles, généralement leur capacité à préparer le réveil des Anciens. Ou alors, l'entité désire quelque chose, les humains le détiennent ou se trouvent sur son chemin. Dans ce cas, elle fait le nécessaire, mais ce n'est *pas* personnel. (Et cela traduit aussi des choses sur la manière dont ces créatures perçoivent leurs adorateurs – rien de personnel là non plus, et surtout pas de relation d'affection ou de confiance.) Il existe une exception et demie dans les œuvres de Lovecraft. L'exception à part entière est Nyarlathotep, qui joue en virtuose des motivations humaines. À mon avis, Kevin Ross l'a bien cerné lorsqu'il a dit : « nous sommes des fourmis pour les Anciens… et Nyarlathotep est le sale môme sadique qui cherche à savoir ce que ça fait quand on arrache les pattes de cette fourmi en particulier, puis de celle-là ». La demi-exception est Tsathoggua, qui semble parfois vaguement amusé par le comportement de ses adorateurs, mais les témoins se trompent peut-être en lui attribuant une émotion humaine.
- **Elle n'est pas matérielle**. Ces entités existent dans un espace tridimensionnel de la même manière qu'un humain armé d'un pinceau « existe » en deux dimensions lorsqu'il dessine sur une feuille de papier. Quant au temps, il ne s'écoule pas de la même manière pour elles que pour nous, voire ne s'écoule pas du tout. Cela ne veut pas dire qu'elles sont omnipotentes. Au contraire ! À nos yeux, elles sont affligées d'étranges limitations. La plus connue est qu'« elles dorment jusqu'à ce que les étoiles soient en place ». D'autres ont tout pouvoir sur un espace limité – un bois, par exemple – ou ne peuvent se manifester que si quelqu'un les appelle…

correctes pour les besoins de la partie, *qui est la seule chose importante*. Si, dans un moment d'inspiration, vous accouchez d'une description de la société de Ceux des Profondeurs, utilisez-la, Chaosium n'enverra pas la Brigade de l'Orthodoxie Cthulhienne pour vous faire faire un stage de rééducation à Innsmouth. Et qui sait, il existe peut-être un lien mystérieux entre les shoggoths et les Mi-Go, que vous êtes le premier à avoir découvert ! Développez-le et servez-vous-en comme base de scénario !

Dans le même esprit, rien ne vous empêche de faire un grand nettoyage par le vide au sommet, de supprimer les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs qui ne vous plaisent pas, ou tout du moins de limiter leur influence, pour laisser les joueurs se débrouiller face à vos créations, en citant juste de loin en loin le nom de Nyarlathotep ou de l'un de ses petits camarades.
Sans aller aussi loin et sans toucher à la structure de base du jeu, vous pouvez y injecter vos propres éléments pour taquiner un peu des joueurs blasés. Attention, « éléments » ne veut pas seulement dire « monstres ». Le « mythe de Cthulhu », tel que nous le connaissons, laisse en effet une très vaste place à la spéculation. Considéré sous un certain angle, c'est un immense jeu intellectuel dans lequel vous pouvez embarquer des civilisations entières. Quel rapport entre Stonehenge, les francs-maçons et le naufrage du *Titanic* ? Ou entre la désintégration de l'empire mongol, les « pannes » à répétition du télescope spatial Hubble et un suicide collectif dans un monastère copte du Sinaï ? Je n'en sais rien, mais si vous avez une idée pour les relier, foncez !

Un crochet par l'horreur

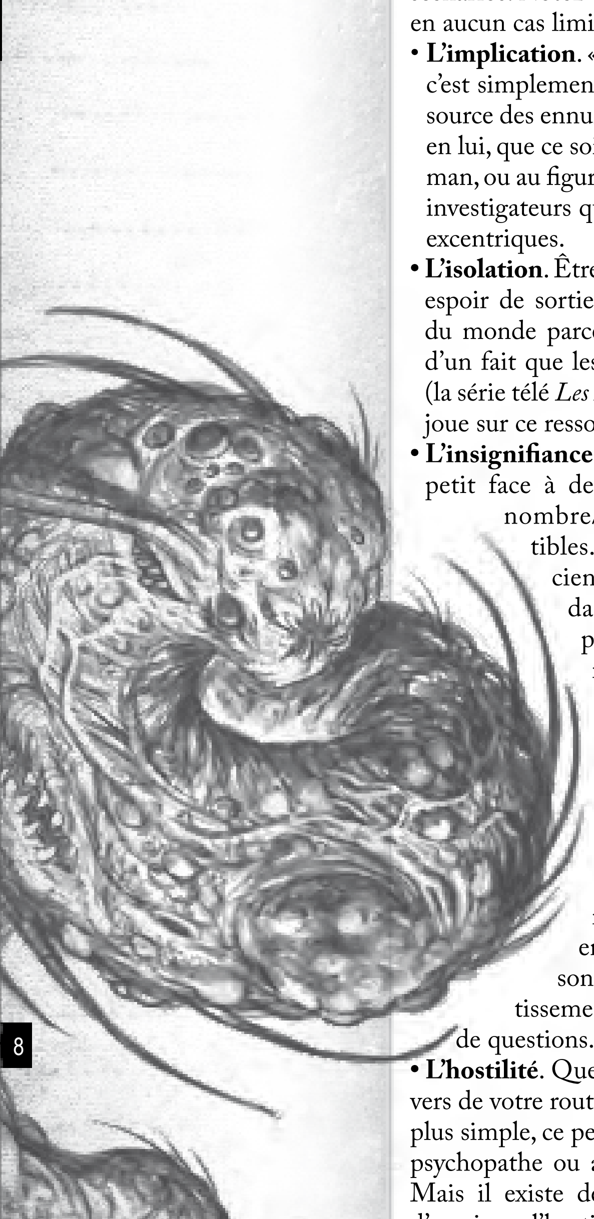
« L'absolue, la scandaleuse monstruosité de la violation des règles naturelles que l'on a choisie devrait primer sur tout le reste. Les personnages devraient (...) afficher la stupeur presque annihilante pour l'âme que quiconque afficherait, au lieu des émotions atténuées et contenues (...) que recommande la pacotille des conventions populaires. »

— H. P. Lovecraft

Prenons un peu de recul, et examinons ce que nous faisons lorsque nous nous réunissons avec des amis autour des rituelles pizzas. Passer une bonne soirée ? Certes, mais on peut aussi le faire en regardant un film. Se raconter une histoire ? Il y a des tonnes de jeux de rôle, pourquoi choisir *L'Appel de Cthulhu* ? Pour le plaisir de se faire réduire en pulpe par des abominations tentaculaires dont les noms ressemblent à des tirages foireux au Scrabble ? Ce n'est un plaisir que

Un mot des personnages

Ne perdez *jamais* les personnages de vue ! Ce sont eux qui vivent le scénario. Ils se tiennent donc pile à l'intersection entre les ressorts de votre histoire et le registre dans lequel vous voulez faire évoluer votre narration.
L'un des moyens les plus simples pour maximiser l'impact d'un scénario est de sélectionner vos ressorts pour qu'ils répondent à certains éléments de l'histoire personnelle des investigateurs. Quand c'est mal fait, ça inclut des héritages foireux ou des arachnophobes jetés dans le repaire d'Atlach-Nacha juste pour le plaisir de les torturer. Mais lorsque c'est fait de manière plus subtile, c'est *efficace*. Il va de soi que sur ce point, vous êtes libre de coopérer avec les joueurs. C'est même fortement conseillé. Ils savent que leurs investigateurs sont là pour souffrir, et ne devraient pas trop rechigner à vous donner des « crochets » où vous pourrez suspendre vos ressorts…



Polype volant

pour une minorité d'entre nous. Serait-ce, alors, pour le plaisir de vivre une bonne histoire qui fait juste assez peur pour que ce soit agréable, dans un environnement sécurisé ? Disons que c'est ça.
Avant de revenir à Cthulhu et ses sbires, regardons donc rapidement ce sur quoi repose une histoire d'horreur.

Une poignée de ressorts

Votre objectif est de plonger les malheureux investigateurs dans des situations angoissantes. Soit dit en passant, la distinction entre les *personnages*, promis à un sort funeste, et les *joueurs*, qui ne risquent rien et peuvent apprécier ledit sort funeste en connaisseurs, est particulièrement importante dans les jeux d'horreur.
Il existe un certain nombre de facteurs qui parviennent à tous les coups à faire monter la tension, si l'on sait en jouer. Tous ont servi de nombreuses fois dans d'innombrables scénarios. Notez que la liste ci-dessous n'est en aucun cas limitative.

- **L'implication**. « Pourquoi moi ? » Parfois, c'est simplement le hasard… et parfois, la source des ennuis du personnage se trouve en lui, que ce soit au propre, comme Pickman, ou au figuré, comme tous ces pauvres investigateurs qui héritent de leurs oncles excentriques.
- **L'isolation**. Être bloqué quelque part, sans espoir de sortie ; ou être coupé du reste du monde parce que l'on a connaissance d'un fait que les autres refusent de croire (la série télé *Les Envahisseurs*, par exemple, joue sur ce ressort).
- **L'insignifiance**. La sensation d'être tout petit face à des Choses supérieures en nombre/immortelles/indestructibles. Ou face à un culte ancien, profondément implanté dans les institutions et disposant de nombreux relais, même parmi les innocents, au point où il est impossible de dire où il commence…
- **L'incertitude.** Qui est l'ennemi ? Qui sont vos amis ? À qui me confier ? Suis-je fiable moi-même ? Ou suis-je en train de perdre la raison ? La paranoïa est l'aboutissement logique de cette série de questions.
- **L'hostilité**. Quelque chose se met en travers de votre route. Quoi ? Sous sa forme la plus simple, ce peut être un agresseur, tueur psychopathe ou autre, ou un « monstre ». Mais il existe des manières plus subtiles d'exprimer l'hostilité, selon l'effet que vous souhaitez obtenir. De simples descriptions suffisent parfois.
- **La transgression**. Des choses familières agissent de façon non conforme. Un bébé tueur ou des morts qui marchent sont des spectacles familiers aux amateurs d'horreur. Il peut aussi s'agir d'une transgression sociale – c'est là que se nichent les cultes amateurs de sacrifices humains, mais n'oubliez pas d'autres transgressions, plus horribles encore : celles que les personnages commettent pour rétablir la normalité. Tuer, même des « méchants », n'est pas un acte anodin.
- **L'altération**. Une chose qui ne ressemble plus à ce qu'elle était. Mutations monstrueuses des gens et du paysage, corps mutilés au point de ne plus ressembler à rien, araignées grosses comme des assiettes, chats buveurs de sang…
- **L'incompréhension**. Les motivations de l'adversaire paraissent complètement absurdes et/ou monstrueuses, du moins dans un premier temps. L'instant où les personnages déchiffrent ces motivations est généralement un moment clé du scénario.

Les trois registres

Maintenant que nous avons quelques *ressorts* de l'horreur, regardons un peu les *registres* où ils peuvent s'exercer :

- Le **« *beurk* »** est tout bonnement l'horreur *gore*. Peu importe ce qui se passe, l'accent est mis sur la description des *effets* sur l'entourage, de préférence en termes aussi sanglants que possible. Le *gore* souligne grassement tout ce que les autres types d'horreur se contentent de suggérer. En jeu de rôle, il est plus efficace lorsqu'il est utilisé avec parcimonie, tout simplement parce qu'une succession de scènes de carnage finit par avoir des effets néfastes sur la digestion des pizzas. Utilisé de manière « concentrée », le *gore* est plus efficace dans les scénarios courts.
- Le **« *ahhh* ! »** est la bonne vieille trouille que les Gardiens des arcanes heureux arrivent à faire naître au jour le jour, grâce à un subtil dosage où interviennent un scénario bien pensé, une narration soignée, un don pour l'improvisation, un vocabulaire choisi et quelques bons vieux trucs de mise en scène liés aux éclairages et aux descriptions.
- Enfin, le **« *arrgh* »** est la véritable épouvante, et reste le plus difficile à obtenir, que ce soit autour d'une table de jeu ou dans l'écriture d'une histoire. Pour y parvenir, il faut jouer sur les mêmes ressorts que dans les deux autres registres, en y ajoutant un effet d'échelle insistant sur l'immensité de la menace. Naufragé sur une île déserte avec quelques compagnons peu dignes de confiance, votre petit groupe est décimé par des formes noires aux yeux brasillants, armées de crocs de boucher. Vous avez du « beurk »

si vous décrivez les cadavres lacérés ; mais surtout, vous jouez sur l'isolation (l'île), l'incertitude (mes compagnons sont-ils dans le coup ?) et l'hostilité (les tueurs)… Avec ça, vous avez de quoi faire monter la tension jusqu'à obtenir des « ahhhh ! » tout à fait satisfaisants de la part des joueurs. En revanche, vous ne toucherez l'épouvante que si leurs personnages comprennent que, même s'ils trouvent un bateau pour fuir, *ce sera partout pareil*. Arrgh.

Et de fait, si vous remplacez l'île par la planète Terre, vous avez le postulat de départ des histoires de Lovecraft. Il n'y a pas de bateau pour s'enfuir, et même s'il y en avait un, l'espace *aussi* est infesté de monstruosités. En clair, la seule utilité du mythe de Cthulhu ou d'autres constructions similaires est de catapulter des histoires d'horreur classiques – ou des scénarios – dans le registre de l'épouvante.

Bâtisseur de mythes

« L'humanité ne supporte pas la pensée que l'homme est né par hasard, par erreur, seulement parce que quatre atomes insensés se sont tamponnés sur l'autoroute mouillée. Et alors, il faut trouver un complot cosmique, Dieu, les anges ou les diables. »
— Umberto Eco

L'élaboration de théories délirantes et paranoïaques sur la nature de l'univers est l'un des jeux intellectuels les plus divertissants qui soient… tant que cela reste un jeu.

L'univers en dix questions

Avant de peupler le cosmos, posons-nous dix questions fondamentales. Notez que vous n'avez pas besoin de détailler les réponses au-delà de quelques lignes, en tout cas pas pour l'instant.

D'où vient l'univers ?

- **Réponse cthulhienne** : On ne sait rien de l'origine ou de la fin de l'univers, même si de nombreux auteurs ont posé l'équation « Azathoth = le Big Bang ». Ce n'est pas une réponse complètement « lovecraftienne », dans la mesure où Lovecraft est mort avant que la théorie du Big Bang soit formulée, mais… posez-vous un instant. Relisez cette proposition. Imaginez que l'énergie dégagée par le Big Bang ait été consciente et qu'il soit possible de l'invoquer sur Terre aujourd'hui. Est-ce que cela implique que l'univers soit encore conscient ? Que la Voie lactée soit un simple neurone dans le cerveau d'un Dieu aveugle et idiot ? Si oui… qu'est-ce que ça change ?

- **Votre réponse** : Rien ne vous empêche de rester ancré dans la science moderne, quitte à la trafiquer un peu comme je viens de le faire avec Azathoth, mais vous pouvez aussi prendre des tangentes inattendues. Qui nous dit, par exemple, qu'il y ait autre chose que le système solaire ? Les télescopes se trompent peut-être… ou on les trompe. Et la sonde *Voyager*, qui est soi-disant sortie du système, sert peut-être de chauffe-eau aux habitants de Yuggoth, tout en transmettant de fausses informations.
À moins, tout simplement, que cela n'ait aucune importance parce que vous optez pour quelque chose de plus immédiat. Si les investigateurs sont les derniers humains vivants dans un monde où « ils » ont gagné, la campagne sera sans doute plus axée sur ces « ils » et les moyens de retarder le moment (inévitable) où le groupe sera dévoré…

Existe-t-il des dieux ? Si oui, d'où viennent-ils ?

- **Réponse cthulhienne** : Le « Dieu » des monothéismes n'existe pas. Il existe des « dieux », mais pour la plupart, ce sont des extraterrestres si différents de nous que nous les percevons comme des dieux, parce que nous n'avons pas l'intelligence nécessaire pour nous les représenter autrement. Notez que les différentes variantes du « mythe » comportent entre un et trois ordres de « dieux ». Les Dieux Extérieurs sont des entités lointaines et redoutables ; les Grands Anciens, vivant sur Terre, sont plus dangereux parce que plus proches ; quant aux Dieux Très Anciens, ils existent ou non et sont bien disposés envers l'humanité… ou non. Par ailleurs, la version « mythe de Petersen » de la genèse fait intervenir une foule de créatures qui ne sont jamais décrites comme des dieux, mais qui jouent un rôle important dans l'histoire de la Terre, notamment les Anciens et les Yithians.

- **Votre réponse** : Si vous voulez créer des dieux, prenez garde à limiter leur puissance. Rien de plus ridicule qu'un être théoriquement tout-puissant réduit à l'impotence par décision d'un Gardien des arcanes soucieux de laisser une chance à ses joueurs. Pour vous éviter ce genre de souci, décidez dès le départ de ce qui les limite. Les dieux sont-ils en hibernation ? Indifférents ? En vacances dans une autre galaxie ? En prison ? À moins, tout bonnement, qu'ils n'existent pas… Les prêtres de Cthulhu et autres croient peut-être en eux, mais R'lyeh est déserte de toute éternité. Cela n'empêche

Et un mot des joueurs

Vous êtes libre de torturer les personnages à loisir. Vos amis les ont créés pour ça. En revanche, torturer les *joueurs* n'est jamais une bonne idée. Vous n'êtes pas là pour les forcer à se confronter à leurs phobies ou pour leur remettre le nez dans leurs traumatismes. C'est le boulot d'un psychiatre, pas celui d'un meneur de jeu. Un *personnage* arachnophobe face à une araignée géante ? C'est un peu maladroit, mais bon… Une *joueuse* arachnophobe à qui vous montrez une photo d'araignée agrandie cent fois ? Elle hurle, s'enfuit et vous raye de son carnet d'adresses. Sachez faire preuve de tact !

pas la menace d'exister, mais elle prend des formes différentes. Vous pouvez également abandonner les explications « rationnelles » pour des théories plus mystiques. Et si l'humanité créait ses propres dieux à force d'y croire ? Qu'arrive-t-il à ceux qui n'ont plus d'adorateurs ? Et que se passe-t-il *quand ils commencent tout juste à en avoir ?* Et si, à chaque partie de *L'Appel de Cthulhu*, les joueurs dégageaient un peu d'énergie psycho-magique qui donne un peu plus de substance à Cthulhu et ses petits camarades, leur permettant d'accéder à l'existence, sous une forme affaiblie pour le moment ? Cela pourrait servir d'argument à une campagne très peu orthodoxe. S'il existe des dieux, le point le plus important reste à définir leur attitude vis-à-vis de l'humanité : créateurs, destructeurs, hautement méprisants, alliés ? Cette dernière possibilité est à surveiller très sérieusement ! Même si « les dieux » étaient bienveillants à l'origine, on peut imaginer qu'ils soient morts depuis longtemps… ou pire, qu'ils se soient mis à nous jalouser et qu'ils préparent notre destruction. Ils ont juste omis de prévenir leurs adorateurs qu'ils avaient changé de point de vue, donnant naissance à des cultes qui préparent la fin du monde… tout en croyant sincèrement qu'ils agissent pour le bien de toute l'humanité.

D'où venons-nous ?

- **Réponse cthulhienne** : Nous avons évolué à partir de rebuts d'expériences génétiques jetés dans l'océan originel par des Anciens visiblement ignorants du concept de pollution. Cela ne contredit pas les théories scientifiques : l'évolution s'est faite naturellement, sur des milliards d'années, à partir de quelques cellules. L'idée que nous soyons nés d'un résidu d'éprouvette mal lavée peut être profondément dérangeante pour certaines personnes… et en laisser d'autres complètement froides.

- **Votre réponse** : Cette question représente un des nœuds du problème, et peut faire la différence entre un univers d'horreur et, disons, un univers de *fantasy* contemporaine. Sommes-nous un accident ? Une plaisanterie ? Ou le résultat d'une création voulue par les dieux ? Si nous avons été créés, d'où sortons-nous ? Nos créateurs nous ont-ils fait surgir du néant ? Ont-ils utilisé les matériaux classiques, que l'on trouve dans de nombreux mythes des origines ? La boue, l'eau, le sang et la salive font partie des plus fréquents, mais des milliers d'autres possibilités existent. Imaginons que les dieux, mécontents de leur première création, aient décidé d'exterminer les « géants ». Après quelques éons, ils constatent que les charognes des géants défigurent le paysage et font apparaître les humains pour les dévorer. Et voilà, nous qui pensions être les maîtres de la création, nous sommes juste des asticots qui ont réussi. Mais où sont les cadavres des géants ? Les avons-nous déjà consommés, ou sommes-nous encore en train de le faire ? Si le « géant » était la Terre ? Ou alors, et plus préoccupant, si nous avons fini de manger le dernier géant il y a vingt mille ans, à quel moment les dieux vont-ils se rendre compte que nous ne servons plus à rien ? La question 5 propose quelques raisons possibles à l'existence de l'humanité mais, une fois de plus, il est tout à fait possible que nous soyons là « juste parce que ».

Où allons-nous ?

- **Réponse cthulhienne** : L'humanité se précipite vers l'extinction pour des raisons non précisées. Nous avons encore quelques milliers d'années devant nous, puis nous laisserons la place à d'autres races intelligentes, qui à leur tour disparaîtront dans l'indifférence générale.

- **Votre réponse** : Grâce à *Dans l'abîme du temps*, on sait que Lovecraft envisage encore au moins dix ou douze mille ans d'histoire humaine. Vous pouvez ajuster la chronologie de notre extinction, comme le font de nombreux jeux de rôle cthulhiens situés dans le futur proche. Vous pouvez aussi vous interroger sur ce qui fait un « humain ». Si, dans trois cents ans, la Terre est encore peuplée de milliards d'individus, mais qu'ils adorent tous Nyarlathotep dans des rituels abjects, sont-ils encore « humains » ? Si la frontière entre l'homme et la machine disparaît, à quel moment cesserons-nous d'être humains, ou à quel moment les machines deviendront-elles humaines ? Et si la génétique progressait

au point où l'humanité devenait capable « d'élever » des espèces animales jusqu'à la sapience ? Et en quoi ce processus est-il différent de ce que les céphalopodes de R'lyeh essayent de nous faire subir depuis des milliers d'années ?

Qu'allons-nous faire dans l'intervalle ?

• **Réponse cthulhienne** : Rien d'important à l'échelle du cosmos. Quant à l'échelle de l'individu, elle n'est pas pertinente : chaque petit atome naît, se reproduit, vieillit et meurt, et ainsi de suite pour les siècles des siècles.

• **Votre réponse** : Avons-nous une raison d'être là ? La partie d'échecs à l'échelle cosmique entre deux ou plusieurs protagonistes (selon quelles règles et pour quel enjeu ?) est un classique. L'expérience scientifique peut également donner de bons résultats (qu'arrivera-t-il quand elle sera terminée ? Se déroulera-t-elle à l'infini, ses instigateurs ayant disparu ?). La tendance de ces dernières années est de percevoir les humains comme des « ressources ». L'humanité peut être destinée à finir dans un garde-manger parfaitement matériel, ou métaphorique si les entités ne s'intéressent qu'à nos « âmes » ou à notre « énergie psychique ».

Pourquoi sommes-nous encore là ?

• **Réponse cthulhienne** :
Parce que les étoiles ne sont pas encore en place. Tôt ou tard, il se produira la bonne conjonction cosmique, et les véritables maîtres de la Terre reviendront.

• **Votre réponse** : Qui sait, quelque chose empêche peut-être cette conjonction de se produire ? Y aurait-il un grain de vérité dans les légendes qui affirment que l'existence de l'humanité repose, à chaque génération, sur les épaules d'un nombre limité de « justes » ? Si oui, que se passerait-il si quelqu'un arrivait à les identifier et à les abattre ? À moins que la clé de notre survie ne se trouve dans le réseau d'énergie tissé par les mages atlantes, réseau qui s'affaiblit de jour en jour… Pourquoi ? À cause du réchauffement climatique ?

À quelle sauce serons-nous mangés ?

• **Réponse cthulhienne** : Si l'on prend la nouvelle *L'Appel de Cthulhu* comme source, nous sommes destinés à devenir des serviteurs des Grands Anciens, enfin libérés de notre sens moral. En revanche, la manière dont cela se produira est (miséricordieusement) imprécise.

• **Votre réponse** : Piochez à loisir dans le complot mondial, l'infiltration sournoise par des « eux » déguisés en humains, la perversion graduelle via les cultes ou la technologie, l'invasion brutale d'êtres inhumains, ou un joyeux mélange de tout cela.

Quelle est notre marge de manœuvre ?

• **Réponse cthulhienne** : Le libre arbitre existe, faites ce que vous voulez, de toute façon, la mort est au bout du chemin, la vôtre et celle de votre espèce.

• **Votre réponse** : À vous de voir, mais… à votre avis, quelle est l'hypothèse la plus effroyable : Dachau avec un démon derrière chaque SS, ou Dachau sous la seule responsabilité de simples humains ? Le libre arbitre est beaucoup plus effrayant que le « c'est pas moi, je suis le jouet de puissances supérieures ».

Existe-t-il des « monstres » ?

• **Réponse cthulhienne** : Oui. Plein.

• **Votre réponse** : Un cosmos où il n'y aurait que des humains et des « dieux » lovecraftiens serait un cadre de jeu intéressant, mais délicat à mettre en place. Et entre nous, que serait un jeu de rôle sans monstres ? Pour créer un monstre dans le cadre d'un scénario d'horreur, les recettes sont les mêmes que pour n'importe quel autre genre d'histoire. Le plus simple reste de procéder par ajouts et anthropomorphisme. La seule différence est qu'il ne faut surtout pas prendre des mammifères ou des créatures proches de l'homme. Utilisez des reptiles, des batraciens, des insectes,

des mollusques… Hybridez avec des êtres humains. Si vous voulez créer des Choses complexes, évitez la banale construction symétrique humaine. Prenez comme modèle les Yithians en forme de cône, ou les Anciens organisés en étoiles… Le point le plus important demeure toutefois l'organisation sociale et les motivations de ces monstres. Les plus effrayants sont toujours les plus évolués : ils agissent de façon incompréhensible, mais leurs motivations sont visiblement élaborées. N'oubliez pas que plus les monstres sont proches de l'humanité, plus ils paraissent lui vouloir du mal, même si ce n'est pas forcément le cas. Une goule ne pille pas les cimetières parce qu'elle « hait » les humains, mais tout simplement parce qu'elle a besoin de se nourrir – une motivation à laquelle on peut être sensible tant qu'on ne la retrouve pas en train de ronger le fémur de sa grand-mère. À l'autre bout de la chaîne, un Dieu Extérieur peut anéantir l'humanité… par mégarde, « comme un mammouth écrasant une fourmilière ».
Notez que si les monstres sont indispensables, il convient de les utiliser avec la plus grande parcimonie. Rien n'affadit plus l'horreur qu'un contact prolongé avec un monstre. Veillez à ce que vos descriptions restent floues. Toute sa vie, Lovecraft s'est heurté à deux écueils. Trop précises, les descriptions tuent l'horreur ; trop nébuleuses, elles inspirent davantage de perplexité que de peur. La seconde solution est sans doute la moins mauvaise des deux : elle vous épargne l'écueil du « ah, une crevette géante avec un gros cerveau champignonneux ? Je sais ce que c'est ! Est-ce qu'on a un jerrican d'essence sous la main ? »
Enfin, le pire des monstres, et le plus facile à lâcher sur des investigateurs innocents, reste l'être humain. D'un « monstre », on s'attend au pire dès le départ ; en revanche, d'un humain[3]…

De quels indices disposons-nous ?

- **Réponse cthulhienne** : Les héros lovecraftiens disposent de deux moyens de découvrir la vérité sur l'univers. Les Anciens ont laissé des *traces* dans des cultures humaines, assez significatives pour que l'anthropologue avisé découvre des similitudes entre les rites des Inuits du Groenland et ceux d'une tribu d'Afrique du Sud, ou entre les mythes babyloniens et les croyances des Vikings. Et ces traces ont été consignées dans des *livres*, méprisés par la science officielle, mais qui renferment une partie de la vérité.
- **Votre réponse** : Rien n'empêche d'imaginer que les indices sont *ailleurs*. La véritable histoire du cosmos se lit peut-être dans la danse des abeilles, ou dans le schéma des migrations d'oies sauvages, ou dans les variations du champ magnétique terrestres, ou dans les chansons d'une douzaine de groupes de rock qui œuvraient dans le Londres des années 70…

Comment organiser ces réponses ?

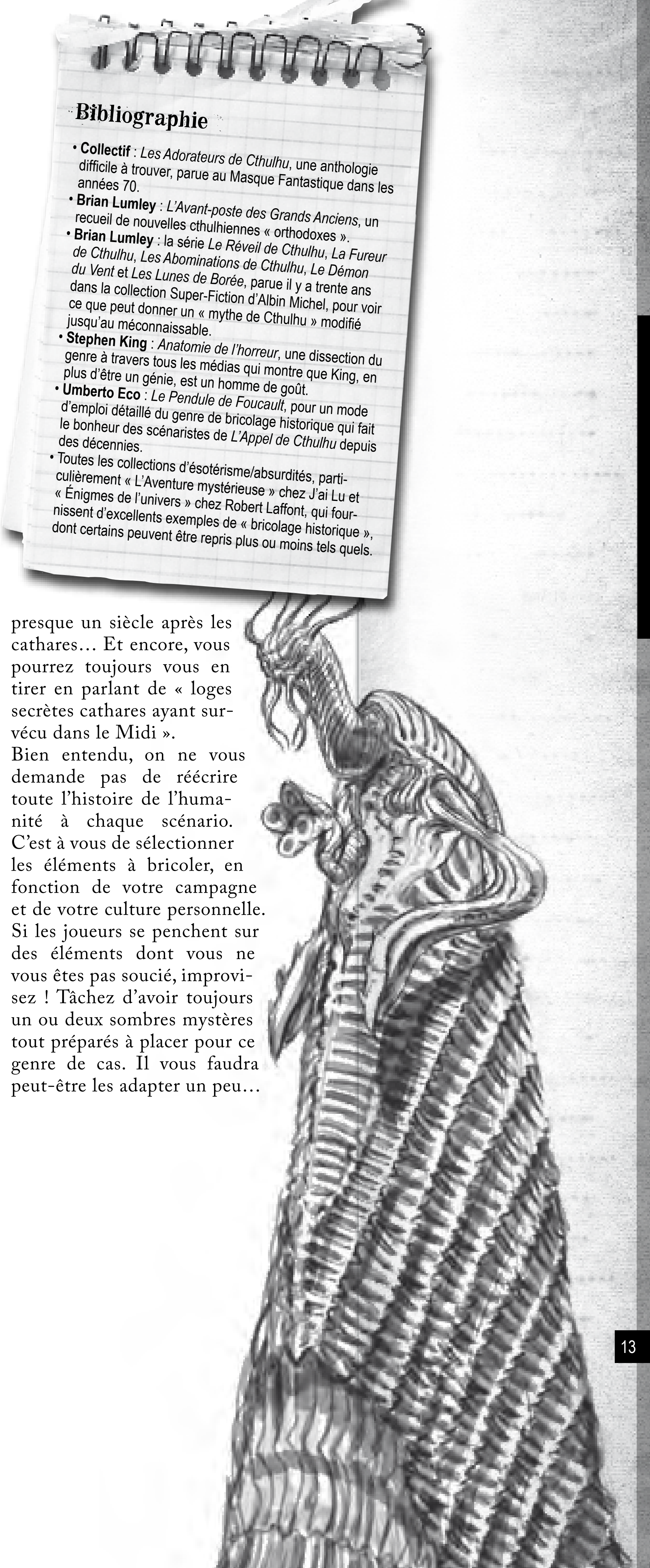
Désormais, vous devez avoir une idée de votre cosmogonie. Il ne vous reste plus qu'à la mélanger à la réalité, de manière à créer un décor illusoire assez crédible pour satisfaire les joueurs (et terroriser leurs personnages).
Le meilleur moyen pour y parvenir est de revenir de l'infiniment grand (l'univers) à l'échelle des personnages. Vous venez de peindre une toile immense, mais *ce n'est qu'un décor*. Que doivent-ils en distinguer ? Une forme vague qui leur donnera une idée de l'ensemble ou un seul morceau, décrit précisément ? (Qui, plus tard, en s'emboîtant avec d'autres, formera un puzzle…)
En clair, la question à vous poser maintenant est : « qu'est-ce que je veux raconter ? » La technique classique, empruntée au *Pendule de Foucault*, est de raisonner par analogie. Il est l'heure de se pencher sur l'histoire et l'actualité, et de chercher des liens.

Les *liens logiques* sont les bienvenus – telle multinationale est à la fois impliquée dans un scandale écologique en Europe centrale et dans une affaire de corruption aux États-Unis, il y a forcément des sectateurs au conseil d'administration !
Les *liens symboliques* sont tout aussi importants. Tel événement est relié à tel autre, qui s'est produit à l'autre bout du monde pour des raisons complètement différentes, parce qu'ils représentent tous les deux quelque chose qui vous semble important pour votre scénario, parce qu'ils *résonnent* avec un élément de votre cosmogonie. Vous pouvez piocher dans les domaines historique, politique, économique, social… Tout est utilisable. Selon cette logique, votre scandale écologique est relié à une maladie génétique rare repérée il y a une dizaine d'années en Amérique centrale, simplement parce que les deux vous évoquent des images d'enfants pâles et maigres dans des hôpitaux sordides, images qui vont devenir le point focal de votre campagne – vous comptez

3 Du point de vue d'une goule ou d'un Profond, c'est nous qui sommes les monstres. En poussant à l'extrême ce type de raisonnement, on en arrive à des situations à la Clive Barker. Lisez donc *Cabale* : l'agresseur y est l'homme, s'attaquant cruellement à une communauté de créatures dont la plus inoffensive aurait fait tomber n'importe quel héros de Lovecraft en syncope. La différence entre Lovecraft et Barker est tout simplement *l'empathie* que le second ressent pour ses monstres, alors que Lovecraft met en avant la peur et le *dégoût*.

les décliner de telle manière qu'elles apparaissent, directement ou indirectement, dans tous les scénarios.
Notez que, comme toujours, les deux démarches ne sont pas exclusives. Si la pollution et la maladie sont toutes les deux causées par la même entité, votre lien symbolique devient un lien logique…
Second axe de raisonnement : la paranoïa. Rien n'est jamais fortuit, les coïncidences n'existent pas. Il y a *toujours* quelque chose derrière les apparences. N'importe quel fait, si anodin soit-il, présente *forcément* des aspects inquiétants ou trahit *forcément* quelque chose de suspect.
Une fois que vous avez une analogie accrochée à un complot, ou le contraire, il ne vous reste plus qu'à connecter le résultat à votre cosmogonie.
Disons que vous découvrez dans le journal qu'une obscure ville de province chinoise vient de construire un faubourg inspiré de Paris… où la seule copie exacte est une reproduction de la pyramide du Louvre. Une pyramide. Y a-t-il d'autres copies de la pyramide du Louvre ailleurs dans le monde ? Sûrement, mais où ? Déjà, il y en a une, inversée, au Carrousel du Louvre, à une centaine de mètres de l'autre. Et n'y a-t-il pas une vieille rumeur qui prétend qu'elle compte 666 carreaux ? Et puis, il y a les autres pyramides, celles des Égyptiens… Quid des rapports entre les proportions de la Grande pyramide et celle du Louvre ? 666 est théoriquement le nombre de la Bête, mais vous n'avez pas de Diable… Sauf que c'est peut-être aussi un nombre sacré pour d'autres cultures ? Quand on parle numérologie, il est difficile d'éviter les Mayas, qui construisaient des pyramides, et dont vous avez décidé qu'ils ont mystérieusement disparu parce que « les dieux » sont venus les chercher.

Voilà, le boulot conceptuel est fait. Le scénario proprement dit reste à écrire, mais vous avez une base de travail. Et donc, les investigateurs entrent en scène lorsque l'on retrouve un corps momifié sous la pointe de la pyramide inversée du Carrousel. Le lendemain, une momie égyptienne disparaît dans le musée et… la machine est lancée. Si ça se trouve, vous n'aurez jamais besoin de la pyramide chinoise qui a déclenché votre train de pensées.
Ce genre de bidouillage n'a pas besoin d'être parfaitement solide, il suffit qu'il ait l'air convaincant et que vous ayez assez de culot pour l'imposer aux joueurs. Si vous affirmez que des templiers en fuite sont allés se réfugier chez les cathares, dissuadez vos joueurs de vérifier les dates. Ils pourraient trouver étrange que les templiers aient cessé d'exister presque un siècle après les cathares… Et encore, vous pourrez toujours vous en tirer en parlant de « loges secrètes cathares ayant survécu dans le Midi ».
Bien entendu, on ne vous demande pas de réécrire toute l'histoire de l'humanité à chaque scénario. C'est à vous de sélectionner les éléments à bricoler, en fonction de votre campagne et de votre culture personnelle. Si les joueurs se penchent sur des éléments dont vous ne vous êtes pas soucié, improvisez ! Tâchez d'avoir toujours un ou deux sombres mystères tout préparés à placer pour ce genre de cas. Il vous faudra peut-être les adapter un peu…



Bibliographie

- **Collectif** : *Les Adorateurs de Cthulhu*, une anthologie difficile à trouver, parue au Masque Fantastique dans les années 70.
- **Brian Lumley** : *L'Avant-poste des Grands Anciens*, un recueil de nouvelles cthulhiennes « orthodoxes ».
- **Brian Lumley** : la série *Le Réveil de Cthulhu*, *La Fureur de Cthulhu*, *Les Abominations de Cthulhu*, *Le Démon du Vent* et *Les Lunes de Borée*, parue il y a trente ans dans la collection Super-Fiction d'Albin Michel, pour voir ce que peut donner un « mythe de Cthulhu » modifié jusqu'au méconnaissable.
- **Stephen King** : *Anatomie de l'horreur*, une dissection du genre à travers tous les médias qui montre que King, en plus d'être un génie, est un homme de goût.
- **Umberto Eco** : *Le Pendule de Foucault*, pour un mode d'emploi détaillé du genre de bricolage historique qui fait le bonheur des scénaristes de *L'Appel de Cthulhu* depuis des décennies.
- Toutes les collections d'ésotérisme/absurdités, particulièrement « L'Aventure mystérieuse » chez J'ai Lu et « Énigmes de l'univers » chez Robert Laffont, qui fournissent d'excellents exemples de « bricolage historique », dont certains peuvent être repris plus ou moins tels quels.

Des livres qui tuent

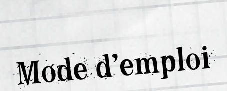
Quelques mots d'introduction

En ce début des années 90, je regrettais que les investigateurs français n'aient que le *Livre d'Eibon* et le *Culte des goules* à se mettre sous la dent. Ces deux ouvrages boxent dans la catégorie « poids lourds » des ouvrages du Mythe, et leur lecture a généralement des effets désastreux sur la santé mentale des personnages. L'objectif de cette aide de jeu était de fournir des alternatives moins toxiques aux Gardiens des arcanes faisant jouer en France. Le propos étant toujours d'actualité, je l'ai conservée pour ce supplément… d'autant plus que j'y ai redécouvert des références oubliées à des éléments qui apparaissent dans d'autres textes, à commencer par le *Liber Lacrymae*, qui avait déjà fait une apparition dans *No Man's Land* et allait revenir dans *Théâtre d'ombres*. Quant au Bureau S, j'ai été très surpris de le retrouver là.
Une fois le texte revu et les données techniques actualisées, je me suis dit : « Pourquoi s'en tenir à trois ? Cinq est un bien meilleur chiffre ! » Et c'est ainsi que ce chapitre s'est augmenté de deux ouvrages.

Liber Lacrymae

Par le frère Philippe de Pamiers, première moitié du XV[e] siècle.

- **Éditeur** : Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Les exemplaires survivants semblent tous avoir été produits dans la même région et à la même époque, aux confins de la Vendée et de la Bretagne, entre 1450 et 1500.
- **Aspect** : Le *Liber Lacrymae* est un énorme volume (50 x 30 cm !) de plusieurs centaines de pages, couvertes de l'écriture typique d'un ou plusieurs copistes de monastère. Le parchemin est de qualité et, pour l'essentiel, il est indemne de moisissures et de taches. Cela ne saute pas aux yeux, mais dans une poignée d'exemplaires, certains cahiers ont été réalisés avec de la peau humaine soigneusement préparée. Le texte est enluminé. Les dessins sont horribles, mais exécutés dans un style médiéval tardif parfaitement typique.
- **Le trouver** : On suppose que les *Liber Lacrymae* actuels sont des copies d'un manuscrit original, qui pourrait avoir été rédigé en Navarre, dans le nord de l'Aragon ou dans l'une des principautés du nord des Pyrénées dans les années 1380. Ce document ayant disparu, du moins en l'état actuel de nos connaissances, il ne reste que la version du XV[e] siècle. On ignore combien d'exemplaires ont survécu, mais ils ne doivent pas dépasser la dizaine. Deux ont été brûlés par l'Inquisition espagnole en 1632. Ils avaient été saisis dans la bibliothèque d'un Grand d'Espagne condamné pour haute trahison et hérésie. Un autre a figuré dans la collection d'ouvrages de Ludwig Prinn, un sorcier bruxellois du XVI[e] siècle, et a disparu lors de son arrestation.
Dans les années 20, la liste des possesseurs connus d'un *Liber Lacrymae* se résume à un collectionneur berlinois, la collection Z de la bibliothèque du Vatican, deux bibliophiles parisiens et l'Université de Toulouse. L'exemplaire de Toulouse est le seul qui soit accessible au grand public, à condition de présenter de sérieuses références universitaires et d'excellentes raisons de le consulter. Il arrive de temps en temps qu'un *Liber Lacrymae* inconnu fasse surface. Cela s'est produit juste avant la guerre de 1914, lorsqu'une copie en parfait état de conservation fut mise en vente à l'Hôtel Drouot. Son acquéreur, un collectionneur qui n'avait aucune idée de la valeur réelle de l'ouvrage, se l'est fait voler peu après l'Armistice. (Voir le scénario *No Man's Land,* Livre 4, p. 22.)
- **L'auteur** : On sait peu de choses sur la vie de l'homme qui signait « Philippe de Pamiers ». À en juger d'après les fréquentes références bibliques qui émaillent son œuvre, c'était sans doute un clerc, un prêtre ou un moine. De rares mentions des événements politiques de son temps laissent à penser qu'il vivait dans les dernières années de la guerre de Cent Ans, autour de 1450. C'est tout ce que peut savoir le grand public.
De longues et épuisantes recherches dans les bibliothèques de province mettront au jour une histoire troublante, bien qu'impossible à vérifier : celle des Frères Noirs. C'est le nom que se serait choisi un groupe de copistes d'un monastère du sud de la France qui auraient abandonné leur vie paisible pour se faire mendiants… ou ban-



Mode d'emploi

Un livre du Mythe est autre chose qu'un prétexte pour imposer des tests de Bibliothèque aux personnages. Et, surtout, c'est autre chose qu'une suite de chiffres et de sorts ! En fait, c'est presque une entité à part entière, qui demande autant d'efforts à créer qu'un personnage non-joueur intéressant. Il faut lui inventer une histoire, un auteur, des particularités. La plupart des grands livres du Mythe, à commencer par le *Necronomicon*, possèdent déjà un passé plus ou moins détaillé, généralement chargé d'événements abominables. Avec un peu de réflexion, ces derniers peuvent très facilement servir de base à des scénarios… ou, au moins, pimenter des intrigues existantes. Découvrir où exactement peut bien se trouver le dernier exemplaire connu d'un grimoire médiéval censé renfermer une formule indispensable aux investigateurs peut suffire à remplir une soirée de jeu. Surtout si les joueurs en profitent pour se renseigner sur le destin des précédents propriétaires du volume, dont beaucoup ont connu une fin horrible. Quant à la lecture de ce genre de livre, c'est presque une aventure en soi !
Des conseils beaucoup plus complets figurent dans *Necronomicon et autres ouvrages impies*.



dits de grand chemin, selon les sources. Ces moines défroqués auraient fini par trouver un protecteur en la personne d'un grand seigneur lié à la cour de France. Logés dans un château vendéen, ils se seraient alors consacrés à des « recherches alchimiques » pour le compte de leur maître, ainsi qu'à la copie de certains manuscrits impossibles à montrer à des gens moins avertis.

Le récit le plus complet de l'affaire apparaît dans un recueil anonyme de légendes vendéennes publié à La Roche-sur-Yon en 1841. Son auteur affirme que le groupe s'est dispersé vers 1455. D'autres sources laissent entendre qu'il serait tout simplement entré dans la clandestinité. Les investigateurs trouveront peut-être même un ou deux excentriques pour affirmer qu'il s'est perpétué jusqu'à nos jours…

Quant à l'identité de leur protecteur inconnu, Gilles de Rais, ancien compagnon de Jeanne d'Arc, maréchal de France, sorcier, pédophile et tueur en série, semble être un candidat évident. Trop évident, en fait. Gilles fut exécuté à Nantes en 1440, alors que les Frères Noirs semblent avoir été actifs lors de la décennie suivante. Alors, qui ? Gilles n'était pas le seul noble de la cour de France à fricoter avec le démon, il s'en faut de beaucoup. Dans les années 1420, le sire de Giac, le grand chambellan de Charles VII, prétendait « avoir vendu sa main droite au diable ». Son assassin – et successeur – George de la Trémouille collectionnait les astrologues comme d'autres les livres rares… et toute une faune d'individus douteux grouillait sous ces grands fauves.

- **Contenu** : La majeure partie du texte du *Liber Lacrymae* est consacrée aux moyens de contacter le Démon, ou plus exactement les « Puissances d'En-Bas ». Contrairement à la majorité des œuvres du genre, il préconise des méthodes extrêmes. « Il faut du sang. Non le sang d'une seule vierge, mais celui de dizaines, de milliers de pures jeunes filles. Le sang innocent est le meilleur, mais les Puissances se contentent parfois de mets moins délicats. » Son auteur affirme avoir obtenu des résultats tangibles. Bien entendu, tous ces éléments ne peuvent être mis à jour qu'après de longues heures de lecture. L'impression qui ressort d'un premier coup d'œil est un salmigondis incohérent de méthodes de sacrifices plus atroces les unes que les autres, de considérations fumeuses sur la Fin du Monde et de divagations sur l'Enfer.
- **Notes** : Qui sait, peut-être que les Frères Noirs existent toujours ? Si tel est le cas, cette confrérie a eu des siècles pour perfectionner ses techniques et pour apprendre les vertus de l'élimination des indiscrets. À moins qu'elle ne se soit réduite à un inoffensif cénacle d'occultistes à moitié séniles ? Ces descendants déchus des premiers Frères pourraient constituer une fausse piste intéressante pour vos investigateurs… ou des proies de choix pour un groupe plus puissant et plus résolu.

Les Merveilles de l'ombre

Attribué au marquis d'Aujan, vers 1780.

- **Éditeur** : Van Arden 1782 ; Éditions du Crépuscule 1875.
- **Aspect** : La première édition a la forme d'un petit livre de 256 pages à couverture brune, imprimé sur mauvais papier et dé-

Le Liber Lacrymae

Langue
Latin

Complexité :
Ardu 50 %

Mythe	7
Durée	Semaines
SAN	1

Sorts : Selon l'état de l'exemplaire consulté. Le manuscrit original comprenait Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep et, peut-être, quelques sorts de Contact/Contrôle de créatures de votre choix. Certains sortilèges disparaissent des copies ultérieures, d'autres apparaissent.

Effets secondaires : Certains exemplaires sont protégés par une malédiction qui frappe les lecteurs imprudents d'une cécité temporaire… ou définitive. Un test d'Endurance doit être réussi à la fin de chaque semaine d'étude (le premier sans malus, le second à -10 %, le troisième à -20 %, et ainsi de suite). Chaque échec correspond à une perte sensible d'acuité visuelle. Les ophtalmologistes parlent d'une simple « fatigue » et recommandent un repos qui s'avère efficace. Si l'investigateur manque plus de quatre tests, il se réveille un matin, aveugle. Si son score en Mythe de Cthulhu est inférieur à 10 %, c'est un « simple avertissement ». Il retrouvera progressivement la vue en un mois. S'il a plus de 10 % en Mythe de Cthulhu, en revanche, sa cécité est définitive.

pourvu d'illustrations. Il est à noter que les épreuves ont été relues par un typographe hollandais qui ne parlait visiblement pas français, ce qui explique une orthographe et une syntaxe pour le moins étranges. La seconde édition est moins épaisse et d'un format légèrement supérieur. De plus, elle est abondamment illustrée de gravures à la limite de la pornographie, qui n'ont guère de rapport avec son contenu.

- **Le trouver** : Il ne subsiste que quelques très rares exemplaires de l'édition originale, imprimée à Amsterdam en avril 1782 par un certain Van Arden, qui s'était fait une réputation en imprimant et en diffusant clandestinement en France tous les ouvrages dont la censure royale interdisait la publication. Ces exemplaires sont entre les mains de collectionneurs, mais on peut en trouver dans une poignée de bibliothèques publiques (quoiqu'ils soient rarement mentionnés dans leur catalogue). Cet ouvrage a été réimprimé en 1875 par une obscure maison d'édition parisienne, qui a fait faillite peu de temps après. Cette seconde version comporte de larges coupures, mais est plus facile à dénicher.
- **L'auteur** : La première édition porte la mention « Chevalier de S*** » comme seule signature. Les rares experts qui se sont penchés sur la question en sont venus à l'attribuer au marquis d'Aujan, un courtisan ayant vécu à Versailles de 1765 à 1789. Pur produit de son temps, il était à la fois philosophe, dramaturge, poète et joueur professionnel. Il a laissé une œuvre abondante, comprenant entre autres une demi-douzaine de tragédies, deux recueils de poèmes, trois traités sur la morale et une anthologie de contes érotiques. Tout cela a sombré dans l'oubli le plus complet et ne présente aucun intérêt pour les investigateurs.

D'Aujan est mentionné ici et là dans les mémoires des témoins de l'époque, qui le décrivent comme un rêveur, voire comme un illuminé. Les plus venimeux – et la Cour ne manquait pas de langues de vipères – glissent au passage qu'il croyait à l'alchimie, à l'astrologie, au mesmérisme « et à toute autre sottise, pour peu que son interlocuteur du moment fût convaincant ». Certains ajoutent qu'il lui arrivait de confondre la bourse de ses amis et maîtresses avec la sienne. Pour que cela se remarque, dans un milieu essentiellement composé de pique-assiette professionnels, il devait vraiment manquer de scrupules !

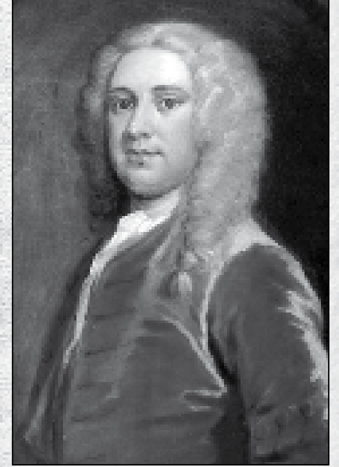
Il semble que d'Aujan, sachant que son livre risquait de lui attirer des ennuis, ait choisi de prendre du champ. En effet, il quitte Versailles au printemps de 1782, séjourne plusieurs mois dans ses terres, puis s'embarque dans un périple en Italie et en Grèce, qui va l'occuper pendant presque deux ans. Il revient à l'automne 1784 avec plusieurs caisses d'œuvres d'art, achetées pour le compte d'un mécène inconnu. Est-ce à ces achats qu'il se référait lorsqu'il déclara à M. de Sillevy, son meilleur ami, que « sa pénitence était accomplie » ?

D'Aujan est mort à Coblence en 1792, à l'âge de 42 ans. Émigré dès juillet 1789, ruiné et misérable, il était devenu paranoïaque, persuadé qu'« ils » le poursuivaient. Un matin glacial de février, il fut retrouvé mort, asphyxié. L'enquête, vite expédiée, conclut que le décès avait été causé par un poêle à charbon mal réglé. Depuis la mi-1791, d'Aujan répétait souvent à ses amis que maintenant, « il était libre de tout dire » et qu'il « allait écrire un livre dont on parlerait encore dans cent ans ». Les amis en question pensaient qu'il faisait référence à des secrets d'État ou à l'affaire du Collier. Curieusement, on n'a pas retrouvé le moindre papier dans sa chambre.

La découverte, trois jours plus tard, du corps de son valet, un Allemand prénommé Joachim, contribua à épaissir le mystère. Joachim fut retrouvé dans le Rhin, et ne put être identifié que par une cicatrice à la main gauche. En effet, la peau de son visage et de son crâne avait été arrachée. Les autorités classèrent l'affaire après avoir constaté que le vol n'était pas le mobile du crime – car Joachim avait sur lui une bourse renfermant trente thalers d'argent, une très forte somme pour un domestique.

- **Contenu** : *Les Merveilles de l'ombre* est un « roman à clés ». Une intrigue sentimentale sert de prétexte pour décrire une Cour imaginaire, celle du roi Charles X (« Ixe ») de Néantie. Le lecteur bien informé y retrouve tout le gratin de la cour de France sous des pseudonymes transparents. L'histoire tourne autour du baron Krutzen, grand maître d'une sorte de société secrète qui mêle magie noire, envoûtements et orgies à des manœuvres politiques bien réelles. Ajoutez-y une orpheline prise dans les machinations du baron, un jeune et beau chevalier de Malte qui en tombe amoureux, un enlèvement, des duels et une abbaye en ruine, et vous avez de quoi passer une soirée divertissante, à condition de supporter la prose du marquis.

Le seul personnage doté d'un peu de relief, le vil baron Krutzen, est décrit comme une sorte de surhomme mégalomane, mi-hypnotiseur, mi-sorcier véritable. C'est aussi le seul à être dépourvu d'un alter ego dans la réalité. Cagliostro aurait pu faire l'affaire, mais il est déjà décrit sous les traits fort peu flatteurs de « messire de Charlatanstro ». Les nobles qui assistent Krutzen dans ses machinations sont aisément identifiables. Une petite recherche dans les archives familiales de leurs descendants permet d'ailleurs de découvrir des choses curieuses : des décès opportuns, des


Le marquis d'Aujan

Les Merveilles de l'ombre

Langue
Français

Complexité :
Délicat 30 %

Mythe 2
Durée Jours
SAN 1

En dehors de quelques impressionnantes descriptions d'orgies et de machinations à tiroir, cet ouvrage est surtout utile comme document sur l'histoire secrète du règne de Louis XVI. Hélas, il faut être historien ou faire de longues recherches en bibliothèque pour en tirer tout le suc. Faute d'un score minimal de 40 % en Histoire, c'est juste un roman, et plutôt rasoir, en plus.

titres et des héritages imprévus, la faveur constante de certains ministres et, peut-être, des données plus précises comme certains journaux intimes…

- **Notes** : L'ouvrage est dédié au « comte F*** en mémoire des soirées de P*** ». Les Gardiens des arcanes peuvent en conclure ce qu'ils veulent sur l'identité de ce « F. » et l'emplacement de ce « P. »[1]. Il est probable qu'il s'agisse du modèle de Krutzen. Inutile de préciser que lorsque d'Aujan disait qu'« ils » étaient à ses trousses, il ne parlait pas nécessairement des révolutionnaires, n'est-ce pas ? Ni de vous faire remarquer que sa mort pourrait ne pas avoir été entièrement accidentelle ? Sur quoi travaillait-il, dans ses derniers mois d'exil ?

Ceux qui furent

Un roman d'anticipation
d'Émile Dourry, 1889

- **Éditeur** : La Librairie Illustrée, une maison d'édition spécialisée dans la « littérature populaire ».
- **Aspect** : Livre broché de 320 pages, imprimé sur un papier médiocre, illustré d'une trentaine de gravures réalisées par Denis d'Orgès, un dessinateur prolifique de l'époque.
- **Le trouver** : Il encombre les étalages des librairies et des bouquinistes dans les années 1890, et se trouve encore chez les bouquinistes dans les années 20 et 30. À la fin du XXe siècle et au début du XXIe, il n'en subsiste plus que quelques mentions dans les ouvrages consacrés aux débuts de la science-fiction, qui en parlent comme d'une « curiosité introuvable ». Une poignée d'exemplaires survivants prennent la poussière dans des greniers. Les copies déposées à la Bibliothèque Nationale au titre du dépôt légal se trouvent toujours dans les archives de la BNF, mais elles ont été mal classées lors de la réorganisation des années 1990. Les retrouver exigerait des semaines de recoupements patients.
- **L'auteur** : À première vue, il s'agit du seul ouvrage d'Émile Dourry, un écrivain dont on ne sait rien. La *Bibliographie française* l'attribue à un ou une « A. St-Donat ». Il s'agit effectivement du premier roman d'Andrée de Saint-Donat (1868-1941), publié sous pseudonyme. À la fois romancière et journaliste, Andrée de Saint-Donat a fait une belle carrière littéraire, à cheval sur la Belle Époque et les Années Folles. Il s'agit de sa seule incursion dans le domaine de la science-fiction. Le reste de son œuvre, beaucoup plus conventionnel, comporte des conseils aux maîtresses de maison, des manuels de savoir-vivre, deux « romans patriotiques » rédigés pendant la guerre, plus une trentaine de romans à l'eau de rose qui lui ont valu une flatteuse renommée comme « une observatrice pénétrante des mœurs françaises ». Restée célibataire en dépit de plusieurs liaisons tumultueuses, Mlle de Saint-Donat est morte dans son château du Dauphiné, en mars 1941, au terme de ce que les journaux de l'époque décrivaient pudiquement comme « une longue maladie ».
À sa parution, la critique étrilla *Ceux qui furent*, considéré comme un pastiche maladroit des *Xipéhuz*, le roman de Rosny Aîné sorti deux ans plus tôt. L'échec commercial, cuisant, dissuada Mlle de Saint-Donat de réutiliser ce pseudonyme. La plupart des exemplaires furent pilonnés.
Le *Journal littéraire* de Mlle de Saint-Donat, resté inédit mais pieusement conservé par ses ayants droit, apporte quelques lumières sur les circonstances de la conception du roman. La jeune fille passa l'été 1887 dans les Alpes. Au cours d'une excursion au pied d'un glacier, elle ramassa ce qu'elle décrivit comme : « un bloc de quartz irrégulier, gros comme mon poing. C'est alors que j'ai ressenti ce *choc* – comme si des portes s'ouvraient dans mon esprit. Des visions fantastiques se succédèrent alors en un instant, issues du plus lointain des passés. Elles revinrent, chaque nuit, pendant des semaines, s'épanouissant comme autant de fleurs tropicales, avant de disparaître à tout jamais. »
- **Contenu** : Toar aime Yla qui aime Vân. Ce triangle amoureux prend place dans une ville sans nom, apparemment la seule qui soit sur Terre. Tous trois sont esclaves du peuple des Bâtisseurs, décrits comme des « êtres éthériques » composés d'une « matière si subtile qu'elle est invisible aux sens des mortels ». Pour des raisons mal expliquées dans le roman, ces êtres éprouvent le besoin de s'entourer d'humains, qui accomplissent des tâches qu'eux-mêmes ne comprennent pas, comme entretenir d'immenses machines. Toar ne se satisfait pas de son sort et finit par organiser une révolte, alors que Vân collabore avec ses maîtres, au point d'être chargé par les Bâtisseurs de réprimer les troubles fomentés par Toar. La belle Yla finit par comprendre que Vân est vil, mais il est trop tard, Toar trépasse, tué par sa némésis. Il parvient néanmoins à détruire *in extremis* les machines qui, par « leurs vibrations », ancraient le peuple des Bâtisseurs dans la réalité. Au bout du compte, les esclaves humains, livrés à eux-mêmes, se dispersent, formant le noyau originel de l'humanité.
Cette trame sans grand intérêt est plaquée sur d'impressionnantes descriptions de la cité « aux mille tours de roche qui griffent un ciel sillonné d'oiseaux incon-


Andrée de Saint-Donat

Ceux qui furent

Langue Français	
Complexité : Délicat	30 %
Mythe	3
Durée	Semaines
SAN	1
Sortilèges : Rien	

1 Ceux qui ont lu la campagne *Terreur sur l'Orient-Express* devraient avoir une petite idée.

nus ». La narration fourmille de détails de la vie quotidienne du peuple des esclaves, qui sonnent étrangement juste. Quant aux Bâtisseurs, ils sont à la fois invisibles et omniprésents, n'intervenant presque jamais directement, mais obsédant tous les personnages. Leurs rares manifestations sont marquées par ce que les humains prennent pour une cruauté sans limite, comme l'extermination de la population de quartiers entiers de la cité, mais Vân se charge de relativiser leurs actions lors d'une longue tirade où il explique que leur perspective étant différente, leurs faits et gestes ne peuvent pas être jugés par de simples mortels.

Il existe une suite, restée à l'état de manuscrit, intitulée *Ceux qui seront*, qui fut rédigée en 1888 à la suite d'une nouvelle série de rêves. L'échec de *Ceux qui furent* dissuada Mlle de Saint-Donat de la soumettre à un éditeur. Ce premier jet, jamais relu ou corrigé, occupe trois gros cahiers.

Ceux qui seront se déroule dans un avenir très lointain. Il raconte l'asservissement de l'espèce humaine par le peuple des Bâtisseurs, revenu sur Terre grâce à « une brèche dans le ciel ». Ils assurent aux humains, démoralisés et affaiblis par des siècles de guerre, confort et sécurité en échange de l'entretien de nouvelles « machines éthériques ». Le narrateur, Jean, est un insoumis qui voit tous les membres de son clan opter pour « une cage dorée, mais une cage ». Ses tentatives de révolte s'avèrent futiles, et le roman s'achève par sa fuite « au-delà de la mer », jusqu'à une île protégée des Bâtisseurs, qui semblent craindre un « peuple de l'eau » à peine esquissé.

Jusqu'à la mort de Mlle de Saint-Donat, le manuscrit reste dans son bureau, au fond d'un carton étiqueté « Invendables », où reposent également des canevas de romans avortés, des chapitres supprimés et autres rossignols. Dans les années 50, les ayants droit ont catalogué et référencé tous ses manuscrits, mais se sont abstenus de republier ces « œuvres de jeunesse », perçues comme vaguement embarrassantes à une époque où la science-fiction n'avait pas bonne réputation en France.

- **Notes** : Dans les années 1890, le cristal sert de presse-papiers à Mlle de Saint-Donat. Après 1900, elle le range dans une vitrine pleine de bibelots, où il reste jusqu'à sa mort. Vendu à un brocanteur, il disparaît… jusqu'au jour où il refera surface, prêt à délivrer un nouveau contingent de visions. La cité aux tours noires n'a pas livré tous ses secrets. Les Bâtisseurs ressemblent de manière troublante à des lloigors, mais la ville évoque plutôt les cités aveugles des polypes volants… Les deux races partagent-elles des origines communes ? Les lloigors se sont-ils contentés de coloniser une ville abandonnée ? Qui a « enregistré » le cristal ? Y en a-t-il d'autres, au pied de ce glacier alpin ? Si oui, d'où viennent-ils ? La cité existe-t-elle encore, enfouie sous des tonnes de glace ?


Jean de Martigny

Le journal de De Martigny

Langue
Français

Complexité :
Facile 20 %

Mythe 5
Durée Semaines
SAN 1

Sorts : Contacter Nyarlathotep

Fatalités 0653

Jean de Martigny, 1922

- **Éditeur** : Livre publié à compte d'auteur aux Éditions de l'Oiseau de feu.
- **Aspect** : Une plaquette de 60 pages, à couverture verte, avec huit illustrations pleine page, à la plume, d'un artiste non crédité, signant « DO ». Tous les exemplaires, imprimés sur papier vergé de luxe, sont numérotés et signés par de Martigny.
- **Le trouver** : Deux cent cinquante exemplaires de cet ouvrage ont été tirés. La plupart ont été distribués aux amis de l'auteur ou à des revues littéraires. Il reste toutefois une centaine d'exemplaires dans l'entrepôt de l'éditeur, à Gennevilliers. L'auteur n'étant plus là pour activer les ventes, l'éditeur serait heureux de s'en débarrasser. Si les investigateurs ne les récupèrent pas, toutes les plaquettes seront mises au pilon en 1925.
- **L'auteur** : Issu de la bonne bourgeoisie bourguignonne, Jean de Martigny a mené une vie de fils de bonne famille jusqu'en 1914, partageant son temps entre un internat coûteux et la propriété familiale de Nuits-Saint-Georges. Au début de la guerre, il n'a pas tout à fait 18 ans. Il devance l'appel, s'engage et se bat brillamment jusqu'en 1917.

Grièvement blessé au Chemin des Dames, il est versé au service du Chiffre en juillet 1917. Des « complications médicales » survenant, il est démobilisé en décembre. À partir de là, sa vie prend un cours étrange. Les médecins évoqueront la possibilité d'un traumatisme, mais pour des yeux avertis, il présente plutôt les symptômes d'une « investigatite » aiguë : allées et venues mystérieuses dans toute la France puis l'Europe, achats étranges, intérêt soudain pour les vieux livres, vie sociale réduite à sa plus simple expression et épidémie de décès bizarres parmi ses amis. Son nom ne serait qu'une ligne de plus à ajouter au mémorial des héros tombés au champ d'honneur de cette guerre très particulière si son cas ne présentait de curieuses caractéristiques. D'où tire-t-il son argent ? Sa famille a été très appauvrie par la guerre, mais il vit comme un aristocrate ou un grand bourgeois, dépensant sans compter, louant un appartement au cœur de Paris et se souciant peu de la « vie chère ». Ses déplacements sont tout aussi mystérieux. Muni d'un passeport diplomatique dont la provenance reste inconnue, il se rend en Allemagne dès la mi-novembre 1918, avant de visiter Vienne, puis Belgrade où il passe tout le



printemps. Après la chute de l'éphémère « république des soviets hongroise », en août 1919, il s'installe à Budapest. À l'automne, il pousse une pointe en Bulgarie, puis à Constantinople. Il rentre en France en mai 1920.

Tout au long des années 1920 et 1921, il reçoit souvent un « capitaine Catala », dont les fonctions au ministère de la Guerre sont nébuleuses, mais dont les connaisseurs chuchotent qu'il joue un rôle important au Deuxième Bureau.

De Martigny ne profitera pas longtemps de la vie parisienne. Peu de temps après avoir publié son livre début 1922, il est déclaré fou et interné à l'asile Sainte-Anne, à Paris. Son dossier précise qu'il a été enfermé « à la demande de ses proches ». Quels proches ? Ses parents étaient morts en 1919 et 1920 et il n'avait ni frère, ni sœur, ni amis intimes. Comme il est d'usage pour ce genre de choses, la demande était appuyée par deux médecins. Dans son cas, il s'agissait d'un docteur Leborgne qui se disait son médecin traitant (mais dont une enquête permettrait de découvrir qu'il avait donné un faux nom et une fausse adresse) et du docteur Derval, un médecin militaire mort au Maroc l'année suivante.

Bien qu'il n'ait jamais cessé d'affirmer qu'il était sain d'esprit, de Martigny reste à l'asile pendant dix-huit ans. De nombreux aliénistes se penchent sur son cas, concluant les uns après les autres que leur patient est un paranoïaque délirant, incapable de contrôler ses accès de violence. Sa libération en ferait une menace pour la société. Peu à peu, de Martigny se fait à son existence crépusculaire. À partir de 1935, il sombre progressivement dans la catatonie. En juillet 1940, au tout début de l'Occupation, des Allemands habillés en civil viennent le chercher, exhibant toutes les autorisations nécessaires. Ils l'embarquent dans une grosse voiture. On ne le reverra plus jamais.

- **Contenu** : *Fatalités 0653* est un recueil de poèmes d'inspiration « moderniste ». Lorsque de Martigny l'écrit, le surréalisme est encore en gestation, mais il semble se rattacher aux mêmes courants de pensée – écriture automatique, onirisme et mépris des structures. Certains textes sont bâtis autour d'images de guerre. D'autres sont des suites de mots sans signification apparente, ou des énoncés d'une grande banalité, comme la *Liste de blanchisserie 8540* de la page 56. Tous ont un point commun : leur titre comporte quatre chiffres, qui se répètent dans un ordre différent à la fin du poème. Le recueil s'ouvre sur *Néant 9901*, quatre tercets impeccablement versifiés dont les premières lettres forment le mot « Nyarlathotep ».

  Le véritable message du recueil est codé à l'intérieur des poèmes, les séquences de chiffres formant les éléments de la clé. Il s'agit de l'adresse d'une banque de Genève et du mot de passe qu'il convient de donner pour recevoir le *Journal* de l'auteur, un document bourré d'informations sur les activités des serviteurs du Mythe en Europe centrale et dans les Balkans. Bien sûr, rien ne garantit qu'il n'ait pas déjà été récupéré par quelqu'un d'autre. Ou que le banquier ne passe pas un coup de téléphone à « qui de droit » lorsque les investigateurs se présenteront pour le récupérer.
- **Notes** : De 1917 à 1921, de Martigny a appartenu au « Bureau S », une branche du Deuxième Bureau français qui se consacrait aux formes surnaturelles du contre-espionnage – et de l'espionnage, l'un n'allant pas sans l'autre. Catala dirigeait l'organisation et, en apparence, il faisait également office de « traitant » pour de Martigny. En réalité, les choses sont légèrement plus compliquées : en plus de ses missions secrètes pour le Bureau S, Catala avait chargé de Martigny de vérifier un certain nombre de pistes restées ouvertes après ses propres aventures dans la région, en 1913.

  De Martigny était-il fou lorsqu'il a été interné ? Si oui, Catala a fait preuve de miséricorde en le « mettant sur la touche » plutôt qu'en le liquidant. S'il était sain d'esprit, en revanche, Catala l'a sciemment envoyé dans l'enfer de la psychiatrie pour le restant de ses jours.

  Que vous utilisiez ou non les scénarios où le Bureau S apparaît, gardez à l'esprit qu'il peut remplir trois rôles : association de vaillants investigateurs, cheval de Troie des forces des ténèbres ou bande d'inconscients qui jouent avec des forces qui les dépassent. Il est même possible que selon les moments ou les individus, les membres du Bureau soient les trois à la fois.

Les dossiers Paulmier

Compilation inédite réalisée par Martial Paulmier, 1917-1950

- **Éditeur** : Les 13 245 pages des dossiers sont restées inédites.
- **Aspect** : Des monceaux de chemises cartonnées bourrées de papiers. Les feuillets des premières années sont manuscrits, les suivants sont tapés à la machine. Des photos, des articles de journaux et autres documents sont collés ici ou là. Des mentions au crayon, presque effacées, courent dans les marges. Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, cette documentation est soigneusement cataloguée, avec un fichier d'index référençant les dossiers, distinguant ceux qui sont en cours de ceux qui sont clos, ceux qui concernent les individus et ceux qui traitent des organisations, et ainsi de suite.

- **Le trouver** : Jusqu'à la mort de Martial Paulmier, en 1952, ses dossiers se trouvent chez lui, à son appartement du XVI[e] arrondissement de Paris, où ils envahissent tout l'espace disponible. Ils sont ensuite transférés dans les archives de la Préfecture de police, où ils reposent depuis, oubliés de tous depuis les années 60.
- **L'auteur** : Martial Paulmier (1893-1952) est la preuve vivante que la folie passe parfois inaperçue. Pour le grand public, Paulmier était un brillant journaliste, spécialisé dans les faits divers, qui a couvert tous les grands procès de l'entre-deux-guerres pour une brochette de grands quotidiens. Ses articles, toujours fouillés, laissaient une place à la compassion pour les victimes, tout en trahissant souvent de la compréhension pour les accusés. Paulmier, qui avait fait son droit et obtenu son diplôme d'avocat avant 1914, était en excellents termes avec le barreau et la magistrature parisienne.

Et Paulmier était fou. Réformé en 1917 après avoir été grièvement blessé à la tête l'année précédente, il commence dès son retour à la vie civile à traquer la « Conspiration », un groupe aux motivations floues et évolutives dont la principale activité est de nuire à la France en général et à Paulmier en particulier. Rentré chez lui, il noircissait des fiches sur les gens qu'il avait côtoyés dans la journée, considérés sous l'angle de la Conspiration.

Le masque de rationalité de Paulmier tombe pendant l'Occupation – ou peut-être était-il juste soudain en phase avec son époque ? Identifiant la Conspiration avec toutes les déclinaisons possibles du « complot gaullo-judéo-bolchevique », travaillant avec enthousiasme pour les pires publications collaborationnistes, publiant des listes d'individus à surveiller ou à arrêter pour leurs « crimes », Paulmier devient un personnage avec qui compter dans le Paris des années 1941-1944. Il ne fréquente pas les Allemands, mais jouit d'excellents contacts à la Préfecture de police. Sans jamais rédiger une seule lettre de dénonciation, il leur glisse des informations lors de discrets déjeuners. De leur côté, ses « amis » flics ne manquent pas d'écrire des rapports où il est nommément désigné comme informateur. Paulmier est arrêté le 2 septembre 1944 et jugé du 12 au 15 octobre, au terme d'une très brève instruction.

Il risquait sa tête mais, bien défendu par un avocat de ses amis, il écope d'une condamnation relativement légère : cinq ans de prison, dix ans d'indignité nationale et une interdiction à vie d'exercer le métier de journaliste. Il passe quelques mois à la Santé avant d'être transféré dans un hôpital psychiatrique, ses délires paranoïaques n'étant pas passés inaperçus de ses gardiens. Jugé « guéri » en mai 1949, il est libéré dans l'indifférence générale. Ruiné et interdit de publication, il végète pendant

L'appartement de Martial Paulmier



un moment dans son appartement, reprenant son travail des années précédentes dans un sens nouveau – montrer que la Conspiration était l'œuvre des Allemands et de ses anciens amis collaborateurs. Il se pend dans son salon le 11 février 1952. Son corps ne sera découvert que huit jours plus tard.

- **Contenu** : On y trouve des milliers de fiches présentant la face cachée du *Bottin mondain* des années 20 et 30. Telle actrice est droguée et fréquente des partouzes satanistes. Tel important ministre a des goûts sexuels inavouables, avec le nom des rabatteurs qui lui procurent de la « chair fraîche ». Tel général bien-pensant entretient discrètement une danseuse qui pourrait être sa petite-fille. Et ainsi de suite.
Dépouiller tous les dossiers prendrait des années. Ils renferment beaucoup de rumeurs non vérifiées, des informations confidentielles sur des quantités de scandales qui ont *déjà* éclaté dans les années 30 et 40 et de quoi couler un certain nombre de carrières « irréprochables ». Considérés sous l'angle politique et mondain, ce sont de dangereux brûlots.
Du point de vue du surnaturel, en revanche, 99 % de leur contenu est sans valeur. Reste 1 % susceptible d'intéresser les investigateurs. Sur la masse, cela fait encore de très nombreuses pistes à explorer. Un autre général, retiré dans un grand domaine en Algérie, terrorise ses serviteurs arabes. On dit qu'il boirait du sang humain. Un autre ministre est accusé d'avoir eu recours à un « sorcier russe » pour provoquer la crise cardiaque qui a emporté son principal rival. Une autre actrice a accouché clandestinement d'un bébé… qu'elle aurait vendu à un « culte ».
Selon les moments, la Conspiration qui persécute Paulmier est franc-maçonne, cléricale et pilotée par le Vatican, communiste et dirigée depuis Moscou, criminelle et manipulée par des truands marseillais, gaullo-ploutocratique et téléguidée depuis Londres, ou tout simplement familiale – Paulmier *déteste* sa sœur et son beau-frère. Dans l'hiver 1924-1925, Paulmier l'attribue aux Pieuvres du Pacifique qui lui font faire des cauchemars. Vers 1930, pendant quelques mois, elle est l'œuvre de « l'Égyptien » qui l'a empêché d'être nommé rédacteur en chef d'un magazine judiciaire.
Même si les *conclusions* de Paulmier relèvent de la psychiatrie, ses *informations* sont remarquablement présentées. En bon journaliste, il a le culte des sources. Toutes les fiches mentionnent l'origine de ses informations et leur degré de fiabilité. La plupart du temps, le nom de l'informateur se limite à des initiales ou à une mention cryptique du type « X1 T2 ». Le carnet où se trouvaient les noms complets de ses agents et le détail des sommes qu'il leur versait disparaît lors de la saisie de ses papiers, en 1952. Il ne refera jamais surface.
- **Notes** : Qu'est-ce qui a fait perdre la raison à Paulmier ? Une blessure à la tête subie dans les tranchées, certes, mais des dizaines de milliers de soldats ont subi des traumatismes comparables sans se transformer en paranoïaques. Est-il possible que les circonstances de sa blessure aient été suffisamment anormales pour qu'il développe cette psychose et pas une autre ? Sa section aurait-elle été sacrifiée par l'état-major pour des raisons inavouables ? Notez qu'inavouables ne veut pas forcément dire « surnaturelles ». Un colonel désireux de donner une leçon à un lieutenant présomptueux et lui imposant une « mission dangereuse » peut faire autant de dégâts qu'un colonel vendant cette section à des sectateurs de Mordiggian…

Portrait de Martial Paulmier

Les dossiers Paulmier

Langue
Français

Complexité :
Complexe 70 %

Mythe 2
Durée Mois
SAN 1

Sortilèges : Probablement rien, à moins que Paulmier n'ait consigné des « prières impies » sans savoir de quoi il s'agissait.

Un petit coin d’enfer vert : la Guyane

Colonie perdue au bout du monde, enfer pour les criminels, dépotoir pour les indésirables et paradis des chercheurs d’or, la Guyane a tout pour plaire aux Gardiens des arcanes amateurs d’exotisme.

Un peu d’histoire

Au commencement était un rêve, celui de la « France antarctique », né sous François Ier. Le roi avait l’ambition de coloniser la côte de l’Amérique du Sud. Au bout du compte, ce sont les Portugais qui raflèrent la mise. Une seconde tentative, dans les années 1620, s’avéra plus fructueuse. Sous Louis XIII et Louis XIV, la colonie, limitée à Cayenne et à quelques postes avancés, végéta sagement.

La métropole s’en désintéressa jusqu’aux années 1760[1]. Louis XV envoya alors six mille colons s’installer à Kourou. On leur avait présenté la région comme un paradis… en négligeant de leur fournir matériel, vivres et médicaments. Une épidémie extermina les trois quarts de ces malheureux. Les survivants se réfugièrent sur trois petites îles situées au large de Kourou, qu’ils baptisèrent îles du Salut. Cette catastrophe entraîna l’arrêt de toutes les tentatives de colonisation. Le Directoire se souvint de ce petit bout de terre insalubre en 1797, quand il chercha un endroit où il pourrait exiler ses opposants.

Le temps passa… jusqu’à ce que se déclenche une ruée vers l’or, dans la seconde moitié du XIXe siècle. Le territoire, qui n’était absolument pas préparé à recevoir les milliers de chercheurs d’or qui déferlèrent dans la forêt, vécut quelques années anarchiques dans une ambiance digne du Far West. C’est alors que Napoléon III décida de supprimer le bagne de Toulon et d’employer les forçats au défrichage et à la mise en valeur de la Guyane. Du même coup, on éloignait les éléments indésirables de la métropole, on les faisait travailler pour la communauté et on les réformait par le travail ! L’ennui, c’est que ce magnifique projet ne tint pas ses promesses. En fait, à coup de règlements tatillons et de bureaucrates incompétents, le bagne devint très rapidement « la guillotine sèche », une machine à tuer les bagnards. Au cours des soixante-dix années qui suivirent, la situation n’évolua pas vraiment. Même l’affaire Dreyfus ne changea rien à l’ordre des choses. Arrivèrent alors les années 20…

1 Donnant naissance à un proverbe local toujours d’actualité : « Dieu est bien haut, le Roi est bien loin. »

Carte de la colonie de 1826



Vocabulaire

Colonie et bagne ont leur vocabulaire spécifique, que les nouveaux arrivants ne décryptent pas toujours.

- **Les bambous** : le cimetière.
- **La Belle** : l’évasion.
- **Degrad** : village au bord d’un fleuve.
- **Doublage** : les condamnés à moins de sept ans de bagne sont assignés à résidence en Guyane pour la même durée, une fois leur peine terminée. Si la condamnation initiale était supérieure à sept ans, ils doivent rester toute leur vie.
- **Doucin** : crue.
- **Îlet** : îlot, mais certains sont de grandes îles.
- **Garçon de famille** : forçat privilégié qui sert de domestique. Albert Londres, qui a tendance à exagérer, déclare : « On compte vingt fois plus de garçons de famille que de familles (…) Le bagne n’est pas une administration pénitentiaire, mais une école hôtelière ! »
- **Porte-clés** : forçat de confiance admis à surveiller ses camarades, en dessous du surveillant.
- **Pian-bois** : plaies ulcéreuses aux pieds.
- **Placer** : concession de chercheur d’or. Ils portent des noms comme « Espérance » ou « À Dieu va ! ».
- **Plan** : « planque », tube en métal qui contient de l’argent, conservé dans l’intestin.
- **Quatrième-première** : condamné libéré mais encore assigné à résidence en Guyane. Voir « doublage ».
- **Quatrième-deuxième** : condamné libéré ayant terminé son doublage, et donc libre de quitter la Guyane.
- **La tentiaire** : l’administration pénitentiaire, en argot des forçats.
- **La Veuve** : la guillotine.



Carte des ressource de la Guyane française

Orientation

La Guyane française est coincée entre le Brésil au sud et à l'est, la Guyane hollandaise à l'ouest, et l'Atlantique au nord. Le climat y est chaud et humide toute l'année. Il y a deux saisons des pluies, une en janvier-février et l'autre d'août à octobre. À ces moments-là, il pleut à torrents pendant des jours et des jours, sans interruption. Plaines et cultures se transforment en marécages. Dans les années 20, le pays compte environ 25 000 habitants, plus une dizaine de milliers de forçats, pour environ 90 000 km². En réalité, 96 % du territoire est désert. La population se concentre sur la côte, la seule région ouverte sur le monde extérieur.

La bande côtière

Les trois villes principales sont, en allant d'est en ouest : Cayenne, Kourou en face des îles du Salut, et Saint-Laurent-du-Maroni, à la frontière avec la Guyane hollandaise. Entre ces zones civilisées, petits villages et exploitations agricoles vivent plus ou moins en autarcie. Toutes les communications se font par la mer ou par de petites pistes locales. Un jour, une route reliera Cayenne à Saint-Laurent-du-Maroni, le chantier est même commencé, mais au rythme où il progresse, il ne sera pas achevé avant plusieurs siècles.

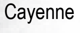
Cayenne est la capitale administrative et Saint-Laurent-du-Maroni le siège de l'administration pénitentiaire. Ces deux agglomérations sont de petites villes de province totalement dépourvues d'attraits et de pittoresque.

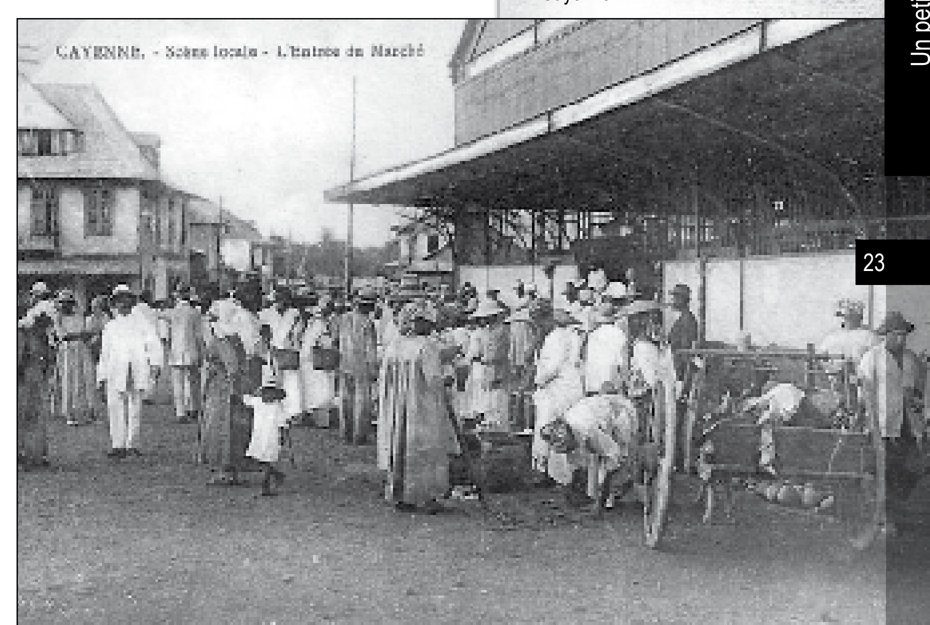
L'intérieur

- **Les fleuves** sont la seule voie de pénétration à l'intérieur de la grande forêt guyanaise. À l'échelle amazonienne, le Maroni, le Sinnamary, l'Approuague et l'Oyapock ne sont guère plus que de petites rivières… de 200 ou 300 mètres de large. Sur leurs rives vivent des communautés de chercheurs d'or, des religieux qui ont installé des dispensaires et des églises, des Indiens et des « nègres marrons » descendants d'esclaves qui se sont enfuis au XVIIIe siècle et qui ont reconstitué ici un mode de vie « africain ». La plupart des *degrads*, les villages, ne sont accessibles que par l'eau… ou par l'air, car on commence à voir quelques hydravions dans le ciel guyanais à la fin des années 20.
- À l'exception de minuscules zones défrichées, tout le territoire appartient à la « grande verte ». Vue de l'extérieur, **la forêt guyanaise** forme une immense muraille de végétation qui barre l'horizon à perte de vue. À l'intérieur des terres s'étendent des kilomètres et des kilomètres de chaos végétal infranchissable. Il reste des tribus d'Indiens qui n'ont jamais vu d'homme blanc, d'autres qui lui sont hostiles. Les réducteurs de têtes jivaros ne fréquentent pas la Guyane, qui est peuplée entre autres d'Arawaks et d'Émerillons, mais les colons blancs, assez peu intéressés par les réalités anthropologiques, ont tendance à baptiser « Jivaros » tous les Indiens de la forêt. Les cartes de la région sont plus qu'imprécises. Ainsi, la frontière avec le Brésil a été fixée le long d'une chaîne de montagnes, les Tumuc Humac. On s'est aperçu bien plus tard que ces montagnes… n'existaient pas !

Personnages

- **Le gouverneur.** La Guyane a un gouverneur civil, nommé par le ministère des Colonies, mais ce n'est pas un poste très convoité. De 1920 à 1940, il en défilera quatorze, certains pour quelques mois, la plupart pour un an ou deux.
- **Albert Londres** (1884-1932). Modèle du grand reporter redresseur de torts, comme il en existait beaucoup à l'époque, il se fait connaître pour ses reportages pendant la Grande Guerre. Tout au long des années 20, on le croise aux quatre coins de l'Europe, puis du monde, de l'Argentine à la Chine, de l'URSS aux Indes, en passant par la Pologne, les bagnes militaires français du Sahara, et ainsi de suite. Il passe plusieurs mois en Guyane au cours de l'année 1923. La série de reportages qu'il livre au *Petit Parisien*, suivie en 1924 de la publication de son livre *Au bagne*, fera scandale, ce qui était le but recherché. À partir de l'année suivante, petit à petit, les politiques imposent de timides réformes qui recoupent en grande partie ses propres propositions.
- **Herménégilde Tell** (1865-1931). Patron de l'administration pénitentiaire guyanaise depuis 1919, il y est entré comme simple commis au début des années 1880, et y a fait toute sa carrière, gravissant les échelons jusqu'à devenir le directeur du bagne. Noir et descendant d'esclaves, M. Tell est un pur produit de la méritocratie républicaine. Il est aussi franc-maçon du 33e degré et Vénérable de la loge guyanaise « France équinoxiale ». Il vit mal sa mise à la retraite, début 1925, qu'il perçoit comme un contrecoup de la visite d'Albert Londres. Il se lance en politique, devient conseiller général, gravite autour du sulfureux député populiste Jean Galmot, et meurt d'une crise cardiaque en 1931. Sa fille Eugénie a épousé en 1922 un jeune et brillant administrateur colonial, Félix Éboué, qui est promis à un bel avenir.


Cayenne





Les domaines du bagne

Cayenne

La capitale de la colonie est reliée à la métropole à raison d'un bateau par mois. Si vous le ratez, vous pouvez toujours vous embarquer pour la Martinique ou la Guadeloupe, mieux desservies.

Le port de Cayenne est envasé. Il faut décharger les navires au large, et transborder passagers et cargaisons dans des chaloupes manœuvrées par des forçats. Cayenne abrite le palais du gouverneur et ses archives, un petit musée de « curiosités » mêlant géologie, histoire et ethnographie, des magasins d'articles de chercheurs d'or, un « village chinois » mal famé et un grand marché couvert, où dorment des dizaines de forçats libérés, qui survivent tant bien que mal pendant leur « doublage » (voir l'encadré « Vocabulaire »). Les seuls forçats « actifs » qui vivent à Cayenne sont des garçons de famille.
Albert Londres décrit Cayenne comme « une ville désagrégeante. On sent que l'on serait bientôt réduit à rien si l'on y demeurait et que, petit à petit, on s'y effondrerait comme une falaise sous l'action de l'eau ».

Le chantier de la Route Coloniale n°1 commence à quelques kilomètres à l'ouest de la ville. La RC1 doit relier Cayenne à Saint-Laurent. Les travaux, lancés au début du siècle, ont avancé de 24 kilomètres… et plusieurs milliers de forçats sont déjà morts à la tâche. Il faut dire que l'administration pénitentiaire ne leur a quasiment rien fourni, à part des gardes-chiourmes. Pas d'outils, pas de souliers, pas de médicaments et peu de nourriture. L'endroit est tellement cauchemardesque que même les surveillants deviennent fous, à en croire Albert Londres, qui décrit celui du camp du kilomètre 10, occupé à retirer la viande des vivres destinés aux détenus. Il leur envoie les os et jette le reste aux mouches. Si l'histoire est vraie, quelque chose de sinistre se dissimule peut-être sous cette folie.

Kourou et les îles du Salut

Kourou abrite une garnison assez importante, souvenir du temps où les autorités redoutaient qu'un croiseur allemand vienne chercher le capitaine Dreyfus sur l'île du Diable. La ville, entourée de marécages insalubres et pestilentiels, est inhospitalière au possible.
Les trois îles du Salut se trouvent à une petite heure de mer de la côte. Leur surface est nue : l'administration pénitentiaire a interdit les arbres de peur que les détenus ne construisent des radeaux. L'ambiance est sinistre, malgré le soleil… ou peut-être à cause de lui. Il est impossible de trouver un coin d'ombre. La faune est inoffensive, à condition de ne pas oublier de se doucher au jus de citron pour dissuader moustiques et poux.
Le visiteur débarque généralement à **l'île Royale**, la plus grande des trois. En dehors de la villa du commandant et de son coquet jardin, le visiteur y trouve des cellules, des

La faune

• Les charognards locaux, les *urubus*, sont « beaucoup plus gros que le corbeau et beaucoup plus dégoûtants que le vautour. Et cela se dandine entre vos jambes et refuse de vous céder le trottoir. Et ils vous suivent comme si vous aviez l'habitude de laisser tomber des morceaux de viande pourrie sur votre chemin ».
• Le *grage*, le « serpent qui donne la mort » est une vipère de trois mètres de long. Extrêmement venimeuse, elle est aussi appelée le « serpent du troisième homme » : le premier qui passe lui donne l'éveil, elle avertit le deuxième et mord le troisième, qui meurt.
• Les raies d'eau douce, presque invisibles et hautement venimeuses, pullulent dans les cours d'eau.
• Aux îles du Salut prospèrent les « requins des forçats », qui font davantage pour garder l'archipel que les surveillants payés par l'administration. Ils ont également le privilège de dévorer les cadavres qu'on leur donne en pâture, les îles-prisons étant trop petites pour abriter un autre cimetière que celui des surveillants.
• Les moustiques, vecteurs du paludisme et de la malaria, sont le cauchemar des forçats qui, lorsqu'ils travaillent en forêt, doivent aussi prendre garde aux sangsues, aux piranhas, aux alligators, aux boas constrictors, etc.



Le débarcadère

dortoirs, une église, un hôpital et le cimetière des gardiens. Royale abrite aussi l'asile d'aliénés du bagne. C'est l'ancien quartier de haute sécurité, à peine réaménagé, où vivotent ceux des condamnés qui ont perdu la raison. Ils ne sont pas plus mal traités que les autres, un médecin vient les voir… mais leurs chances de guérison sont nulles.

Les fortes têtes sont envoyées sur **Saint-Jospeh**, où ont été aménagées d'interminables rangées de cachots ressemblant à des cages.

Les condamnés pour trahison, quant à eux, sont expédiés directement sur **l'île du Diable**, un gros caillou pelé à peine plus grand qu'un terrain de football. Alors qu'il était presque désert avant-guerre, il abrite une vingtaine de condamnés au début des années 20. Ils se construisent des cabanes et vivotent tant bien que mal, en compagnie de gardiens qui restent six mois sur l'île. À une époque, la nourriture était envoyée aux îliens par un câble qui franchissait la passe infestée de requins qui les sépare de l'île Royale. En 1923, on est revenu à des méthodes plus conventionnelles : les gardiens lancent une chaloupe et, pendant que les forçats rament, leurs collègues versent des entrailles de bœuf à l'autre bout de la passe, pour occuper les requins.

Saint-Laurent-du-Maroni

Six ou sept mille forçats sont installés dans la région, ainsi que la direction de l'administration pénitentiaire. Saint-Laurent a sa part de garçons de famille, mais la majorité des bagnards sont répartis dans des camps, en fonction de critères divers et largement arbitraires. Pêle-mêle, on peut découvrir le camp des Noirs, celui des Malgaches, celui des fortes têtes, celui des malades… Il existe aussi des camps où les détenus sont regroupés selon la longueur de leur peine. En théorie, tout est organisé dans les moindres détails. Dans la réalité, le chaos règne en maître incontesté.

L'activité principale des bagnards des camps est, théoriquement, le défrichage de la forêt. Ils sont censés abattre un stère ou un stère et demi de bois par jour. En pratique, à ce rythme, ils meurent en un ou deux ans. Leur unique objectif est donc d'en faire le moins possible et d'amasser assez d'argent pour corrompre un gardien qui leur assurera un régime de faveur, voire pour quitter le camp. Reste à trouver de l'argent et, pour cela, la combine la plus appréciée est… la chasse aux papillons. Les morphos bleus se vendent cinq francs à Saint-Laurent, les rouges sept francs. Bien sûr, les gardiens prélèvent leur pourcentage, mais même ainsi, il est possible de se constituer un pécule.

- **Le camp Charvein, ou « camp des Incos ».** Situé à une vingtaine de kilomètres de Saint-Laurent, c'est le camp des « incorrigibles », où l'administration regroupe les fortes têtes, les violents, les évadés récidivistes… et les gardiens les plus brutaux et les plus bornés. On l'appelle aussi « camp de la mort ».
- **Les deux « Nouveaux camps »**. Des mouroirs à ciel ouvert, où s'entassent les détenus trop malades pour travailler. Pêle-mêle, on y croise tuberculeux, paludéens, syphilitiques, cancéreux et autres agonisants. Les médecins y passent régulièrement et font de leur mieux, mais Albert Londres mentionne que leurs commandes de médicaments de 1921 venaient tout juste d'être livrées à son arrivée, en 1923.

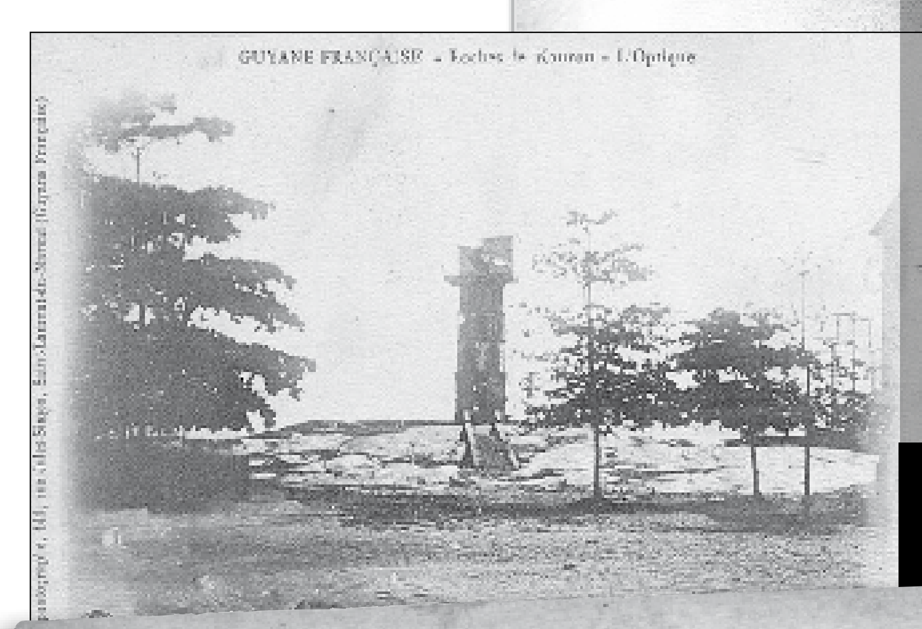
Saint-Jean

À 17 km de Saint-Laurent, Saint-Jean est la ville des *relégués*. Ses 9 000 habitants ne sont pas des forçats, juste des indésirables dont les tribunaux se sont débarrassés en les interdisant de séjour en métropole, et en les assignant à résidence en Guyane. On y trouve une forte proportion de petits

Destins

Le bagne sert de dépotoir aux vedettes des grands procès criminels de la Belle Époque. Albert Londres y rencontre notamment Manda et Lecca, les amants de *Casque d'or* ; l'enseigne de vaisseau Ullmo, qui avait tenté de vendre des secrets d'État aux Allemands ; Edmond Duez, un ex-haut fonctionnaire du ministère des Finances qui avait détourné des millions lors des inventaires des biens religieux, en 1906 ; et surtout Eugène Dieudonné, condamné (sans doute à tort) pour avoir participé à la bande à Bonnot.

Ullmo s'était converti au catholicisme et était devenu mystique. Duez, libéré, avait ouvert une exploitation agricole modèle non loin de Cayenne. Quant à Dieudonné, lorsque Londres le rencontra pour la première fois, il croupissait dans une cellule, aux îles du Salut. Ils se revirent au Brésil en 1927, après l'évasion de Dieudonné.



Tatouages, surnoms et numéros

Le bagne est le paradis des tatoués. En fait, dans les années 20, seuls les marins et les détenus s'adonnent à l'art du tatouage. En dehors des dessins, souvent obscènes, la mode est au discours, moralisateur ou révolté. Albert Londres mentionne les phrases suivantes :

- Amen (sur un ancien curé).
- Enfant de misère.
- Innocent.
- L'indomptable cœur de vache.
- Le Passé m'a trompé ; Le Présent me tourmente ; L'Avenir m'épouvante.
- Ni Dieu, ni maître.
- Pas de chance.
- Vaincu non dompté.

La créativité des détenus, sans limite, change certains bagnards en livres d'images vivants. En dépit des consignes de l'administration, les visages ne sont pas épargnés. Certains portent des masques ou des lunettes tatoués, des chauves se font tatouer une perruque, et ainsi de suite.

La plupart des détenus perdent leurs noms en arrivant en Guyane. L'administration leur affecte un ***matricule***, et leurs camarades leur donnent un ***surnom***.

- **Le matricule** est un numéro à cinq chiffres : « XX XXX ». Il est censé être visible sur leurs vêtements, mais ce n'est généralement vrai que pour les nouveaux venus. Les numéros sont distribués par ordre d'arrivée. En 1923, on était dans les 47 000, et il arrivait plus de mille condamnés par an. Les vieux détenus portaient des numéros commençant par 27, et les très vieux, présents depuis le début du siècle, se situaient dans les douze ou treize mille.
- **Le surnom** est un exercice de créativité. Il peut s'agir d'un rappel du passé criminel de celui qui le porte, surtout si son affaire a été médiatique, d'un souvenir de son lieu de naissance, ou de quelque chose lié à son activité, à ses mœurs, et ainsi de suite. Londres mentionne Le Pirate, Le Chacal, Jambe de laine et beaucoup d'autres… sans oublier, bien sûr, Chéri-Bibi, le personnage de Gaston Leroux, dont les aventures sont publiées de 1913 à 1925.

« La Martinière »

La Martinière est un navire-prison qui fait la navette entre l'île de Ré, où sont centralisés les condamnés de la métropole, Alger, où il ramasse les futurs bagnards d'Afrique du Nord, et Saint-Laurent. C'est un cargo dont les cales sont aménagées en cages. Chacune peut contenir une centaine d'hommes, pour une capacité totale de 700 passagers. L'équipage est bien armé, nerveux, et dispose en cas de mutinerie d'une arme absolue : des lances à incendie reliées aux chaudières du navire, capables de projeter de la vapeur bouillante sur les révoltés.

voleurs multirécidivistes, d'escrocs malchanceux et autres voyous sans talent. Tout le monde les méprise, à commencer par Messieurs les forçats, qui les appellent les « pieds-de-biche » et les traitent de bons à rien. Les braves gens de Saint-Laurent ou de Cayenne n'en veulent pas, préférant avoir recours aux services de bagnards.
Les relégués ne font pas de travaux forcés, mais sont astreints à des corvées de défrichage, ce qui revient exactement au même. Saint-Jean a une sorte de vie culturelle, avec un théâtre sans actrices qui donne des pièces de boulevard.

L'îlet Saint-Louis

Situé sur le Maroni, Saint-Louis est le tout dernier cercle de l'enfer : la colonie des bagnards lépreux. Ils ne sont pas très nombreux, une vingtaine, et on les laisse tranquilles. Une fois par semaine, des gardes viennent leur jeter des provisions, sans mettre pied à terre. Un médecin passe de temps à autre. Ils n'ont pas le droit de posséder d'embarcations, mais se sont bricolé des pirogues, et fréquentent les bouges chinois de la rive française du Maroni. Ils y boivent… et y rencontrent des bagnards évadés désireux de passer en Guyane hollandaise.

« Sois sage, ou tu iras casser des cailloux à Cayenne »

Contrairement à ce que prétendent les mères de métropole pour effrayer leurs enfants pas sages, les bagnards ne cassent pas de cailloux, et ils sont peu présents à Cayenne. En revanche, elles ont raison de dire que le bagne est un endroit à éviter.


Pénitencier

Qui sont les bagnards ?

Le bagne de Guyane dessert la métropole et les colonies. On y croise donc, attachés à la même chaîne, des Français de souche sans distinction d'origine sociale, des Arabes d'Afrique du Nord, des Indochinois, des Malgaches et des Indiens. Des camps séparés pour les détenus indochinois ouvrent en 1931, mais ils sont davantage pensés pour éloigner des « politiques » de Saïgon ou de Hanoï que pour y loger des détenus de droit commun.



Les forçats guyanais sont des civils, condamnés par des tribunaux réguliers. On croise aussi bien des voleurs que des assassins, des faussaires que des incendiaires, des escrocs que des politiciens ayant mal tourné. Le baron Robert de Couvrigny, amant de sa mère et parricide, côtoie un ancien garçon de café condamné pour intelligence avec les Allemands, un ancien jockey vit en couple avec un médecin trafiquant de drogue, et ainsi de suite. Chaque cas est unique.

Les militaires sont le seul corps de métier à être complètement absent parmi les bagnards. L'armée possède son propre code de justice, ses cours martiales, et un système pénitentiaire distinct, centré sur l'Afrique du Nord. Des « camps disciplinaires », éparpillés sur tout le pourtour saharien, se chargent de mater les soldats indisciplinés, les déserteurs et autres mutins. Albert Londres s'intéressera à « Biribi » en 1924, dans une autre série de reportages chocs, recueillis en volume sous le titre *Dante n'avait rien vu*.

Les bagnards sont tous des hommes. Un bagne féminin, installé à Mana, un peu à l'ouest de Saint-Laurent-du-Maroni, a fonctionné de 1858 à 1907. À cette date, le gouvernement interdit l'envoi de condamnées en Guyane… sans pour autant rapatrier celles qui s'y trouvent déjà. En 1923, Albert Londres rencontre les trois dernières, très âgées et dont personne ne savait plus trop quoi faire.

L'éventail de la damnation

Le bagne compte entre neuf et dix mille forçats. Un petit millier ne vit pas trop mal. Ils ont des compétences utilisables, de la chance, des appuis en France… Ils sont garçons de famille, ouvriers spécialisés, infirmiers ou porte-clés. Leur existence est précaire – au moindre faux pas, ils retournent au régime commun – mais elle peut être presque confortable.

La grande majorité échoue dans les camps du Maroni ou sur le chantier de la route n°1. Leur espérance de vie n'est pas très longue, à moins qu'ils ne parviennent à s'intégrer au système. Pour cela, il leur faut de l'argent ou un protecteur, et si possible les deux. L'argent, il est possible d'en gagner ou de voler ceux qui en ont. Parfois, on en reçoit de France, même si les gardiens se font un devoir de toucher les mandats des prisonniers à leur place. Le protecteur peut être un autre détenu, ou un gardien qui vous assigne des corvées plus légères… en échange de services, généralement des renseignements sur l'état d'esprit de vos camarades.

Une minorité de « fortes têtes » se retrouve aux îles du Salut, où les dangers sont plus psychologiques que physiques.

Enfin, les plus malchanceux tombent malades et finissent dans l'un des camps pour incurables, ou parmi les lépreux… qui, de l'extérieur, sont vus comme des destinations de rêve où l'on n'a pas à travailler. Certains bagnards achètent des crachats de tuberculeux à prix d'or pour se faire déclarer malades et envoyer dans ces endroits où la surveillance est inexistante, sans comprendre que c'est parce que l'on ne s'en évade pas.

Kafka sous les tropiques

« Il règne au bagne une discipline incertaine, mais implacable », remarque Albert Londres. Il existe un règlement écrit, bien sûr, mais la manière dont il est appliqué varie d'un gardien à l'autre, voire d'un jour à l'autre. Sans aller jusqu'au cliché du monstre sadique – et pourtant, il y en a – les gardiens sont des êtres humains, qui peuvent être mal lunés. Un mot ou un geste qui ne provoque aucune réaction un jour peut, le lendemain, vous expédier au mitard pour des semaines. Londres croise un détenu condamné au cachot pour avoir « agressé un fonctionnaire » : il avait donné un coup de pied dans un mur.

À l'échelon supérieur, l'administration oscille entre une authentique bonne volonté, l'application aveugle du règlement, et un manque de moyens qui confine au ridicule.

Reste que le principal danger pour le forçat lambda ne vient pas des gardiens, mais de ses camarades. Au lieu de s'entraider, les forçats se déchirent. Les mouchards abondent, les prédateurs aussi.

Le « tribunal maritime », la cour de justice du bagne, juge des dizaines d'affaires de viols, de vols et de meurtres chaque année, sans oublier les évasions. Il condamne rarement à mort, mais cela arrive et dans ce cas, la guillotine est maniée par un forçat. Albert Londres rencontrera, à Cayenne, l'ancien bourreau des îles du Salut, Hespel dit le Chacal. Le tribunal distribue plus volontiers des années de bagne supplémentaires, ou pire, des peines de cachot. Le condamné au cachot est enfermé dans une cellule de 2 x 3 mètres, seul et sans lumière. Il a droit à dix jours de pénombre tous les vingt jours, pour ne pas devenir aveugle à sa sortie. Et cela peut durer des mois… La plupart des prisonniers perdent les pédales bien avant de revenir au « régime commun ».

Les tâches confiées aux bagnards sont généralement inutiles, *et ils le savent*. Abattre des arbres, dans une forêt où ils poussent presque à vue d'œil, est une activité stérile. Tracer une route sans outils, plus encore. Il s'agit surtout de les maintenir occupés. Pour le reste, ils n'ont pas de visites, pas de courrier ou rarement, pas de femmes et pas de distractions (sauf, parfois, le cinéma pour les détenus de Saint-Laurent, les veinards !).

Pas d'agneaux au bagne !

Votre avocat a crié à l'erreur judiciaire ? Vous êtes *vraiment* victime d'une erreur judiciaire ? Bouclez-la. Continuer à clamer votre innocence après votre arrivée serait dangereux. Il n'y a pas d'innocents au bagne ! Au contraire, l'un des moyens de s'imposer dans la hiérarchie des forçats est d'avoir un beau crime à son actif, voire plusieurs. Avoir fait les gros titres est un plus. Et attention, rien de sordide ! Avoir étranglé une vieille dame pour lui piquer ses économies est un crime, mais c'est un crime *moche*, qui peut vous valoir des ennuis auprès de vos camarades. Avoir défoncé le crâne de l'amant de sa femme, si possible au cours d'une bagarre virile, c'est mieux. Avoir flingué un gendarme et avoir sauvé sa tête, bravo, voilà un type ! Les simples voleurs sont mal vus, alors que les gentlemen cambrioleurs qui ont fauché des millions ont droit à l'admiration générale.

Les mœurs

Pour les bagnards de Cayenne et de Saint-Laurent, la chambrée est la règle, la cellule individuelle l'exception. Les détenus dorment sur des paillasses, par fournées de cinquante. Normalement, ils sont enchaînés, mais les chaînes ne sont pas toujours très bien fixées. Ils n'ont pas le droit d'avoir de lumière, mais ils bricolent des lampes à huile avec des boîtes de sardines.

Entre le coucher et le lever du soleil, les prisonniers sont livrés à eux-mêmes. Les gardiens n'interviennent qu'en cas de meurtre, et encore. Les nouveaux se font violer, ou acceptent la « protection » d'un ancien en échange de faveurs sexuelles, et tout le monde trouve ça normal. Le tribunal maritime juge régulièrement des « crimes passionnels ». Il se montre généralement indulgent.



Albert Londres

Il se produit des centaines de tentatives chaque année. La plupart sont simples. Des forçats affectés à la manœuvre d'une chaloupe jettent leur surveillant à la mer et filent au large. D'autres réunissent leurs économies et engagent un passeur, souvent un « nègre marron » ou un ancien forçat. D'autres optent pour des solutions exotiques : préparer une caisse à destination de Paris et s'y faire enfermer, jouer les morts et se servir de sa table d'autopsie comme d'un radeau, se déguiser en surveillant, s'embarquer comme passager clandestin à bord d'un cargo…
L'ennui est que s'il est facile de s'évader, il est à peu près impossible de ne pas être repris. Ceux qui passent par la mer découvrent vite que les courants leur sont défavorables. Soit ils sont rabattus vers la côte, soit ils sont expédiés au large, où ils meurent de faim et de soif, à moins que les requins n'abrègent leurs souffrances.
Ceux qui fuient par la terre essayent en principe de s'enfoncer dans la forêt, dans l'espoir de passer au Brésil ou en Guyane hollandaise. Ceux qui partent seuls se perdent généralement dans la jungle. Les plus chanceux tombent sur un village de chercheurs d'or et sont soulagés de retourner au bagne. On ne revoit jamais les autres. Ceux qui ont recours aux services d'un passeur mettent leur vie entre les mains d'un type peu recommandable. Certains « passeurs » abattent leurs clients, les dépouillent et les laissent pourrir dans la jungle. D'autres se contentent d'augmenter brutalement leurs prix à mi-parcours, ou de conduire les évadés à un poste militaire, ce qui leur permet de toucher sur les deux tableaux.
Ceux qui échouent rentrent dans leurs cages. L'administration ferme les yeux sur la première tentative d'évasion. La seconde coûte de deux à cinq ans de bagne supplémentaires, les suivantes encore plus cher.
Une poignée de chanceux arrive au Brésil ou en Guyane hollandaise. Surprise, leur calvaire ne fait que commencer ! Les policiers et les douaniers hollandais ont la réputation de dépouiller les évadés jusqu'à l'os avant de les renvoyer à Cayenne. Au Brésil, les autorités les « embauchent » sur des chantiers d'État, où les conditions de vie et de travail ne sont pas très différentes du bagne. Bien sûr, ils sont « libres »… à ceci près que s'ils manifestent l'intention de partir, ils sont aussitôt arrêtés et remis aux gendarmes français.
À condition d'être patient, intelligent, chanceux et de garder un profil bas, il est possible de se faire des amis, de se procurer de faux papiers crédibles et de s'éloigner de la Guyane. L'Amérique du Sud est grande et, de l'Argentine au Pérou, il

Une fois sa peine purgée, le détenu n'a plus qu'à survivre à son doublage. Il se trouve dans une situation précaire : sans argent et sans matériel dans un pays qui n'a pas besoin de lui. En effet, à quoi bon employer des « libérés » qu'il faut payer quand on peut faire travailler des forçats pour rien ? Les rares entreprises guyanaises louent leur main-d'œuvre à l'administration pénitentiaire et évitent d'engager des libérés. Les plus intelligents s'en tirent en devenant restaurateurs ou en trafiquant avec les chercheurs d'or. Les autres végètent et gagnent à peine de quoi s'acheter suffisamment d'alcool pour oublier leur calvaire. Tôt ou tard, la fièvre les rattrape. Ils sont plusieurs milliers à moisir à Cayenne, sans avenir et sans espoir. Certains se suicident, d'autres sont prêts à tout pour être renvoyés au bagne où, au moins, ils sont nourris.

La Belle

À moins d'être profondément abruti, le détenu moyen ne rêve que d'une chose : « se faire la Belle ». Il est très facile de s'échapper du bagne. La surveillance est déficiente et les filières d'évasion nombreuses, surtout pour les condamnés de Saint-Laurent, qui sont à deux pas de la frontière.

Les chasseurs d'hommes

Il faut être à bout d'espoir ou de ressources pour consentir à traquer les évadés, mais les désespérés ne manquent pas en Guyane. Chercheurs d'or malchanceux, libérés sans emploi, purs salauds ravis d'avoir un prétexte pour faire souffrir… tous ces gens patrouillent sur les rives du Maroni et dans la région de Cayenne à la recherche de fugitifs à ramener au bagne. Certains se contentent de racketter leurs proies, d'autres les blessent et les laissent crever dans la brousse… ou se font tuer par leur gibier.

ne manque pas d'endroits où commencer une nouvelle vie… mais seule une infime minorité d'évadés y parvient.

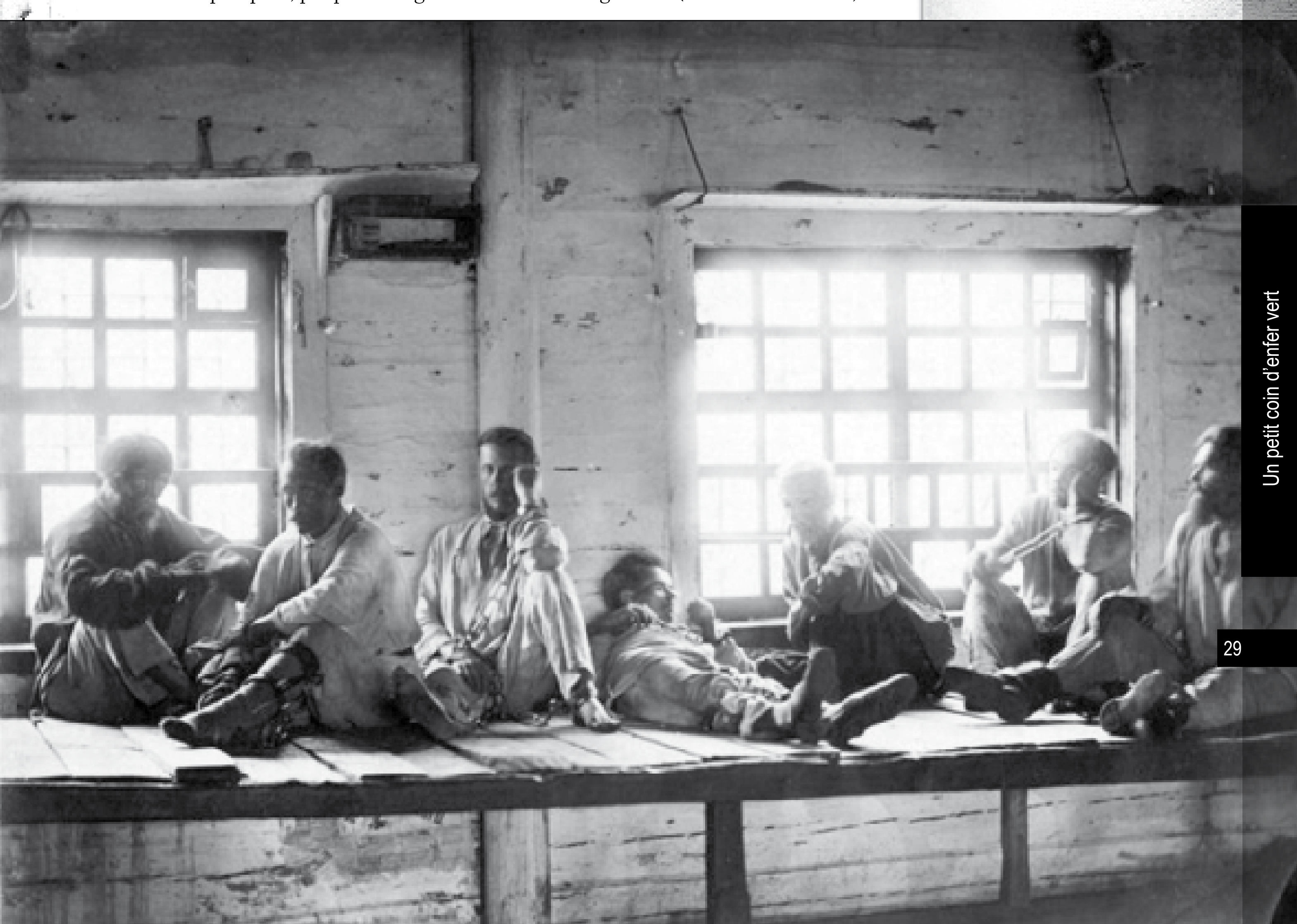
Les temps changent

- **Dans les années 1890**, la Guyane est plus sauvage et moins peuplée. Le bagne prospère – y compris le bagne des femmes, à Mana – et la ruée vers l'or ne s'est pas encore calmée. Il reste, dans les mœurs et dans les règlements, des traces des intentions initiales de Napoléon III. Il serait excessif de dire que le bagne se consacre à la rédemption des condamnés, mais l'administration pénitentiaire favorise les mariages entre libérés, distribue des concessions le long des fleuves et aide les nouveaux colons à s'installer, toutes choses qui ont presque complètement disparu dans les années 20.

- **De nos jours**, la Guyane a le double statut de département et de région d'outre-mer. Sa population a décuplé par rapport aux années 20. Les bagnards ont laissé leur marque, mais ils ont été remplacés par des touristes désireux de se faire peur en explorant les îles du Salut. Kourou est devenue une ville prospère, peuplée d'ingénieurs qui travaillent au centre spatial. Les marais ont été asséchés par les légionnaires dans les années 60. Tant qu'ils y étaient, ils ont aussi terminé la route entre Cayenne et Saint-Laurent. Dans les années 70, le gouvernement a transplanté quelques milliers de Hmongs du Laos dans la jungle. Ils y ont reconstruit des villages laotiens, et mènent une vie paisible, oubliés du monde. L'intérieur est beaucoup mieux connu que dans les années 20, mais il reste très peu exploité. La préservation de l'écosystème amazonien est devenue une priorité, tout comme le maintien du mode de vie des Indiens. L'or est toujours là. Les chercheurs d'or aussi. Souvent venus du Brésil, ils sont bien armés, organisés et violents, ce qui a conduit la gendarmerie, puis l'armée, à mener de véritables opérations militaires contre eux… et vaut à la Guyane le taux d'homicides le plus élevé de France.

Quelques idées

- C'est fou le nombre de choses qui sont passibles de travaux forcés dans la France des années 20 ! C'est notamment le cas de pas mal de comportements qui sont le pain quotidien des investigateurs (incendie criminel, faux



et usage de faux, séquestration, etc.). D'habitude, les personnages esquivent les problèmes légaux avec une parfaite désinvolture. Et si ce n'était pas le cas, pour une fois ? Après le procès, ils embarquent sur *La Martinière*, avec une cargaison de criminels endurcis. Il ne vous reste plus qu'à les immerger dans le cauchemar carcéral. Si vous vous débrouillez bien, ils comprendront très vite que, somme toute, les monstres du Mythe sont moins horribles que l'administration pénitentiaire et ses gardiens, pour ne rien dire des autres détenus… Créez une galerie de sales trognes, maton sadique, détenu à moitié fou, infirmier désabusé, médecin révolté par ce qu'il voit, « garçon de famille » combinard, etc. Laissez-les mijoter pendant un ou deux scénarios. À vous de décider ensuite de ce qui les attend. Si vous avez envie d'embrayer sur de sombres histoires cthulhoïdes, vous pouvez toujours utiliser le vieux gag de la fausse filière d'évasion qui dissimule en fait un trafic de bagnards sacrifiés dans la jungle à un horrible monstre gélatineux. Mais vous pouvez aussi partir sur des idées plus ambitieuses. Pensez par exemple à l'hécatombe de la Route Coloniale n°1. Dix mille morts pour gagner vingt kilomètres ! Est-il réellement possible que les autorités soient à ce point incompétentes ? Ce chantier absurde ne serait-il pas plutôt un immense sacrifice dédié à… qui ? Et pourquoi ? Que peut-il bien y avoir dans la jungle que l'administration pénitentiaire, ou carrément le gouvernement, désire au point de l'acheter avec la vie de milliers de détenus ? Et qui a décidé du massacre ? L'administration pénitentiaire ? Le ministère des Colonies ? Quelqu'un de plus haut placé ?

- Et maintenant, inversons la situation. Au cours d'une enquête en métropole, les investigateurs s'intéressent au cas d'un assassin qui se prétend inspiré par des « voix d'en dessous ». Avec la merveilleuse logique propre aux jurys d'assises de l'époque, notre homme est jugé suffisamment fou pour sauver sa tête, mais pas assez pour être interné. Il est envoyé au bagne pour vingt ans, ce qui veut dire qu'il ne reviendra jamais en métropole. Or, il détient des informations vitales pour la suite de l'enquête des personnages. Il ne leur reste plus qu'à se lancer à la poursuite des autorisations indispensables à leur voyage (accordées très facilement avant le passage d'Albert Londres, et très difficilement après). À leur arrivée en Guyane, ils perdent encore quelques jours à chercher leur gibier de camp en camp… pour finir par apprendre qu'il s'est enfui huit jours plus tôt. Il s'est enfoncé dans la jungle et massacre tout ce qu'il trouve sur son chemin. D'après ses codétenus, il parlait sans cesse de « quelque chose de glorieux » qui l'attendrait dans la forêt. Selon votre humeur, il peut s'agir d'une cité perdue, d'un culte inhumain… ou d'une foule de choses plus horribles les unes que les autres.



Bagnard

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 14
Santé mentale 25
Aplomb 0

Compétences
Corrompre les gardiens 20 %
Métier (divers) 50 %
Orientation 20 %
Simuler la maladie 25 %
Survie (jungle) 20 %
Système D 50 %
Trouver du rhum 30 %
• Garçon de famille :
- Métier (domestique) 35 %
- Savoir-vivre 15 %
• Infirmier :
- Bureaucratie 35 %
- Premiers soins 40 %
• Travailleur dans les camps :
- Chasse aux papillons 30 %
- Déboiser 50 %

Armes :
• Bagarre 55 %
Dégâts : spécial
• Couteau 45 %
Dégâts 1d4 +2

Doubleur

APP	8	Prestance	45 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 20
Aplomb 1

Compétences
Mendier 40 %
Métier (divers) 50 %
Orientation 40 %
Survie (jungle) 30 %
Système D 65 %
Trembler de fièvre 60 %
Trouver du rhum 55 %

Armes
• Bagarre 55 %
Dégâts : spécial
• Couteau 45 %
Dégâts 1d4

Garde

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 14
Santé mentale 50
Aplomb 0

Compétences
Accepter les pots-de-vin 40 %
Bureaucratie 20 %
Écoute 40 %
Équitation 20 %
Fermer les yeux 40 %
Interroger 20 %
Orientation 30 %
Survie (jungle) 20 %
Vigilance 50 %

Armes :
• Matraque 55 %
Dégâts 1d6 +2

Note : En majorité des créoles guyanais, mêlés à quelques métropolitains.

Albert Londres
Flâneur salarié

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 15
Santé mentale 85
Aplomb 1

Compétences
Baratin 40 %
Bureaucratie 20 %
Conduite (auto) 50 %
Contacts et ressources (France, Europe centrale, Proche-Orient, Chine, Inde, Japon) 80 %
Crédit 40 %
Empathie avec son sujet 60 %
Exaspérer son rédacteur en chef 75 %
Perspicacité 60 %
Persuasion 40 %
Pratique artistique (écriture) 75 %
Rédiger des notes de frais qui font rire les comptables 80 %
Savoir-vivre (multiples cultures) 50 %
Trouver Objet Caché 50 %

Armes
Aucune



L'Asile Saint-Gilles

L'asile Saint-Gilles était un projet en deux volets, reposant sur l'éternelle question : « Qu'arrive-t-il aux investigateurs qui perdent la boule ? » J'ai rédigé la description des lieux, que vous trouverez ci-dessous. En revanche, le long scénario qui l'accompagnait, *Alién(é)s*, était l'œuvre, aussi remarquable que barrée, de Stéphane Bura, et n'a pas été reproduit ici. Si vous avez envie de prolonger la visite, il est disponible sur Internet.

L'histoire

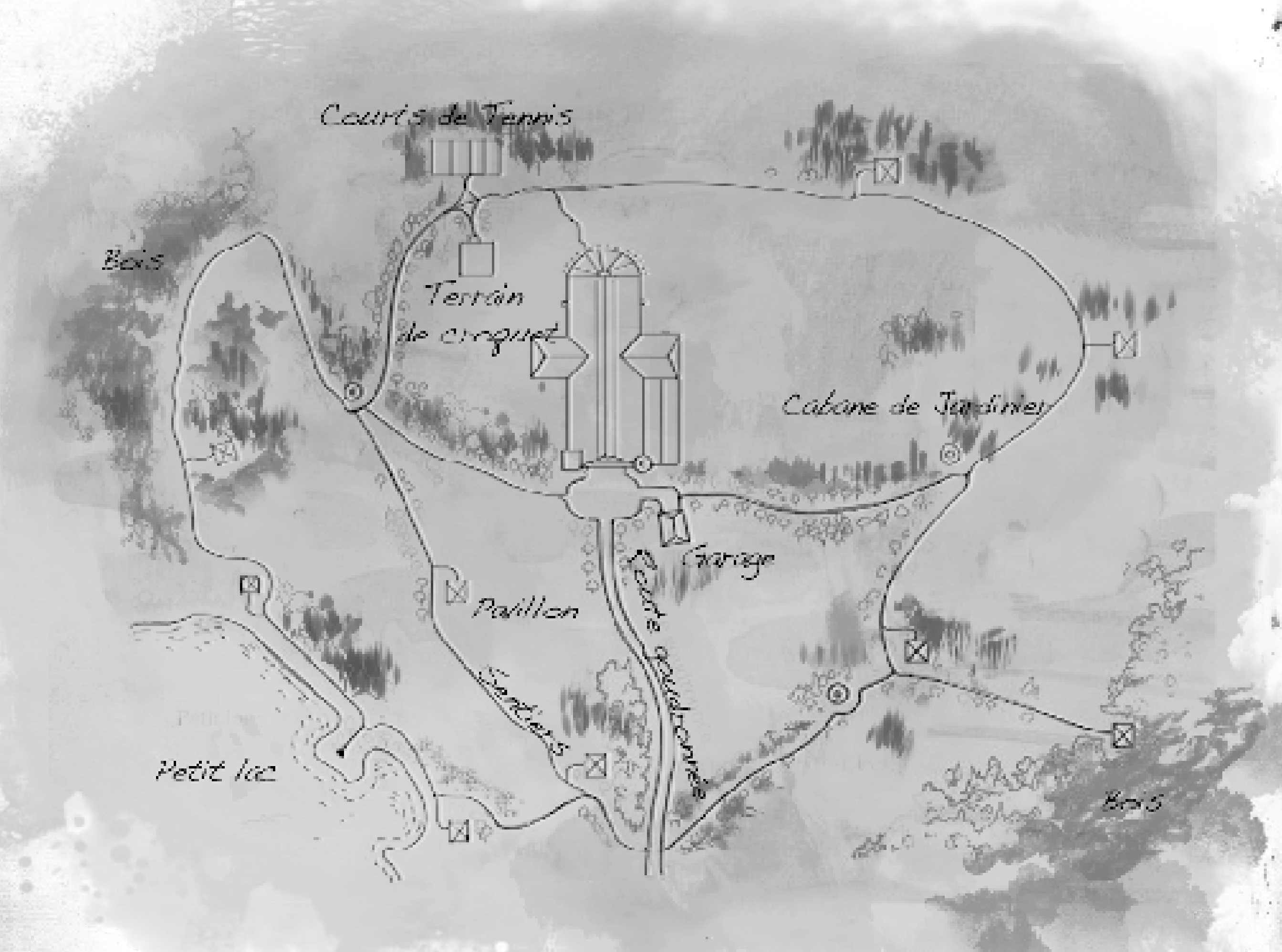
Tout commence en 1842. Cette année-là, Wilbur J. Frampton, un riche industriel, décide d'installer une fabrique de chaussures sur un vaste terrain, à quelques kilomètres de la ville la plus proche. Frampton, excentrique et épris d'art gothique, fit construire un bâtiment « médiéval ». La légende dit qu'il s'était fortement inspiré d'une abbaye bénédictine qu'il avait visitée trente ans plus tôt, en France… Frampton voyait grand, et il veilla au bien-être de ses ouvriers. Il fit édifier un village pour les loger, traça des routes, assécha les marais avoisinants, obligea les derniers Indiens de la région à s'établir à l'autre bout du comté… Malheureusement, la vie de Frampton City fut brève. Inaugurée en 1846, elle fut intégralement ravagée par un gigantesque incendie en 1865. La catastrophe fit des dizaines de victimes, et seule l'usine fut épargnée par une providentielle saute de vent. Frampton y perdit la majeure partie de sa fortune. Il mit fin à ses jours un mois plus tard, se pendant avec un lacet de soie dans l'un des bordels les plus renommés de New York. Ses héritiers occupèrent les vingt années suivantes à se disputer les débris de son empire, qui comporte quelques autres bâtiments curieux, notamment un casino-mosquée à Atlantic City, un hôtel-château fort dans le Kentucky et une réplique du Colisée, édifiée dans un village de deux mille habitants, dont l'utilité reste imprécise.

Jusqu'au début du siècle, l'usine prit la poussière. La ville voisine s'étendit considérablement, et le terrain finit par être englouti par ses faubourgs.

En 1902, le cabinet d'avocats Wilkinson, Gerring & Red proposa aux héritiers

Fausses pistes

Toute l'histoire de l'asile n'est qu'un gigantesque clin d'œil aux clichés qui traînent dans beaucoup de scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. Tous les événements qui y sont décrits sont totalement anodins, mais il y a gros à parier que les investigateurs les verront sous un jour sinistre. N'hésitez pas à forcer le trait. Peut-être Frampton a-t-il construit son usine sur un antique cimetière indien ? L'incendie qui a détruit sa petite ville a suffisamment frappé les esprits pour que les descriptions en soient très imagées, le feu y est décrit comme une entité vivante et maléfique. L'entrepreneur qui a rénové l'asile est toujours en activité. Il pourra évoquer les deux accidents mortels qui se sont produits pendant les travaux. Et ainsi de suite…



de Frampton de leur racheter les ruines, moyennant une coquette somme. Pour une fois, ils furent tous d'accord pour accepter. Agissant sur les instructions d'un donateur aussi généreux qu'anonyme, les avocats engagèrent un entrepreneur, qui transforma les bâtiments en une maison de repos ultramoderne pour l'époque.

L'asile Saint-Gilles ouvrit ses portes le 14 août 1904. Depuis, il s'est fait la réputation d'être un très bon hôpital pour les gens riches qui souffrent de « fatigue nerveuse », un terme vague recouvrant aussi bien la dépression que l'habitude de chasser la souris au fusil à éléphants. Bien sûr, les tarifs sont calculés en conséquence. En 1911, l'État a obligé les administrateurs de l'asile à accueillir un petit quota de patients indigents, incapables de prendre soin d'eux-mêmes. En 1919, deux de ces patients se sont enfuis. Ils ont été repris trois semaines plus tard, après avoir déclenché une véritable panique dans la région. Tous deux étaient incapables de se rappeler ce qu'ils avaient fait au cours de leur cavale. Depuis, l'asile n'a plus fait parler de lui.

Les propriétaires

Le financement de l'asile a été apporté par un certain Jonah Kersler, un richissime New-Yorkais. Il a fait de gros efforts pour rester anonyme, et a tout fait gérer par ses avocats, d'une discrétion digne de banquiers suisses. Kersler voulait créer un endroit où sa vieille mère sénile pourrait finir ses jours confortablement. Morte en 1911, Mme Kersler a fait partie des premiers patients de Saint-Gilles. L'idée initiale était également de mener des recherches sur la maladie d'Alzheimer, dont souffrait Mme Kersler, mais cet objectif fut rapidement abandonné.

Après le décès de Jonah Kersler, en 1916, l'asile a été réuni au reste de son empire financier. Aujourd'hui, il est géré par un conseil d'administration, qui agit au nom du petit Gregor Kersler (neuf ans), le petit-fils du fondateur. Les administrateurs sont tous d'honorables gentlemen, qui ne s'intéressent guère à la psychiatrie, mais ne voient aucune raison d'intervenir dans la gestion de Saint-Gilles, du moins tant que l'asile équilibre ses comptes.

Des investigateurs vraiment persévérants découvriront que Frampton était l'oncle par alliance de Kersler, et en tireront sûrement un tas de conclusions aussi fausses que sinistres.

Les lieux

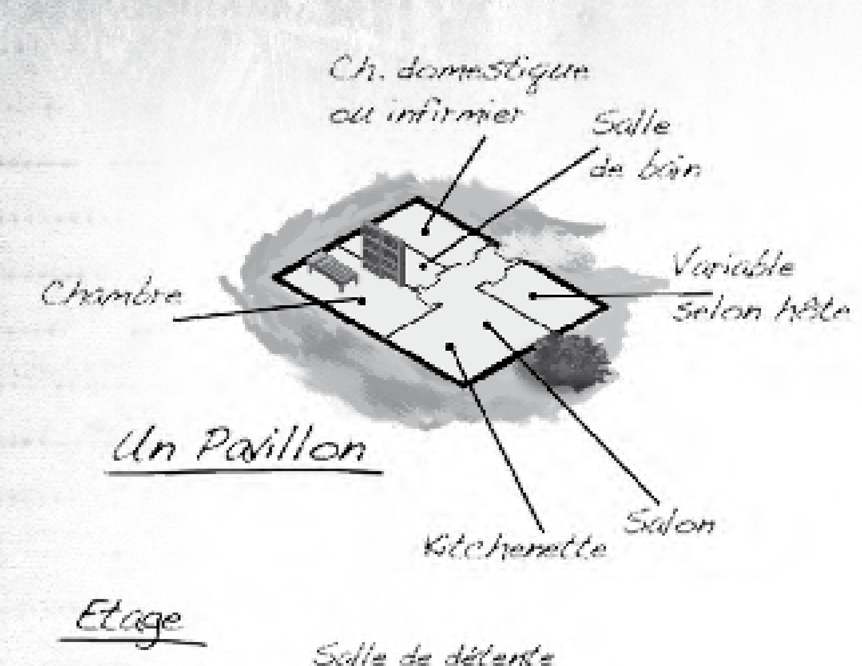
Installé à la périphérie d'une grande ville, Saint-Gilles bénéficie des commodités urbaines, tout en gardant un décor campagnard. Les visiteurs profitent du chemin de fer et des hôtels de la ville, les patients du calme du parc.

Les ruines de Frampton City

Les anciens quartiers des ouvriers, incendiés en 1865, s'étendaient sur la partie orientale du parc, là où se trouvent le lac et une partie des pavillons. Considérées comme hideuses par Kersler, les ruines de ces petites maisons de brique ont été rasées et remblayées en 1903, lors des travaux de rénovation. À première vue, il n'en reste que quelques pans de murs couverts de lierre, conservés par un paysagiste épris de pittoresque. Il faut consulter les plans ou discuter avec l'entrepreneur pour découvrir que certains pavillons modernes ont été bâtis sur les fondations de ces demeures – qui sait, ils sont peut-être hantés par les femmes et les enfants morts brûlés vifs en 1865 ?



Plan de l'asile Saint-Gilles



Etage

Salle de détente
Chambres
Infirmiers
Chambres
Bureau des médecins
Administration
Chambres
Infirmiers
Chambres
Salle de soins
Vers 1er étage
Vers RdC
Hall (RdC)
Terrasse

Logement des domestiques (cuisiniers, jardiniers)
Cuisine
Administration
Solarium
Gymnase
Vers s/sol
Logement du personnel médical
Salle de détente
Vers 1er étage
Grand Hall
Accueil

Rez-de-chaussée

Le parc

C'est un terrain gazonné de plusieurs hectares, avec deux petits bois et un lac ornemental qui ne fait pas plus de cinquante centimètres de profondeur. On peut s'y promener le long d'allées boisées, méditer sur des bancs de marbre, admirer une ou deux statues assez vilaines… En été, c'est un petit paradis. En hiver, le décor est englouti sous la neige ou boueux et inquiétant, selon les moments. Les deux courts de tennis et le terrain de croquet sont très fréquentés, mais les parties sont rarement orthodoxes. Les matchs de croquet sont toujours surveillés par un infirmier. Sinon, certains patients pourraient défoncer le crâne de leurs camarades de jeu avec les lourds maillets de bois.

- **Les cabanes de jardinier.** Rondes et entourées de colonnades, elles ressemblent à des temples romains en miniature. Toutes sont très solidement fermées par de gros cadenas. Elles ne contiennent rien d'inquiétant, mais les médecins n'ont pas envie que leurs patients s'emparent des râteaux, des binettes et autres sécateurs qui y sont conservés.

- **Les pavillons.** Saint-Gilles s'enorgueillit de posséder dix pavillons « ouverts », réservés à des patients légèrement atteints (et très riches !). De construction récente, ils sont tous bâtis sur le même modèle : un seul niveau, un salon-salle à manger avec un coin cuisine, deux chambres, une salle de bains et une pièce que chaque hôte est libre d'aménager à sa guise. Les patients qui le désirent peuvent venir avec un domestique. Ceux qui n'en ont pas sont servis par un infirmier qui, en plus de faire le ménage, veille à ce que son « patron » reste sage. Parfois, lorsque les médecins estiment que le patient n'est absolument pas dangereux, il est livré à lui-même. Les repas peuvent être préparés sur place ou servis par la cuisine, à la demande.
Population : Riches dépressifs, héritières alcooliques, cocaïnomanes en cure de désintoxication, vieux parents excentriques placés là par des enfants ingrats…

Le bâtiment principal

- **L'accueil.** Ce grand hall de six mètres sous plafond serait plus à sa place dans une gare ou un musée. Du temps de Frampton, il était éclairé par un immense vitrail, qui a été déposé, rangé au grenier et oublié. Il a été remplacé par des vitres tout à fait ordinaires, qui éclairent les colonnes néogothiques et le dallage en marbre. Au milieu de toute cette splendeur, le petit bureau vitré de l'accueil détonne franchement.
- **La partie administrative** est une longue suite de bureaux sans intérêt.
- **Les chambres du personnel** sont relativement spartiates, et ne contiennent rien de passionnant.
- **Le gymnase** est bien équipé, mais seuls les patients payants (et calmes, de surcroît !) le fréquentent pour le plaisir. Si l'équipe médicale estime que l'exercice est nécessaire à leur traitement, les autres malades y ont parfois accès, sous la supervision d'un infirmier.
- **Le solarium** occupe le fond de la « nef ». C'est une grande pièce vitrée, très lumineuse, où les patients viennent prendre le soleil sur des chaises longues. Le docteur Miller croit beaucoup en la « luminothérapie » !
- **Le salon** ouvre sur une terrasse. Il est réservé aux patients des pavillons qui désirent mener un semblant de vie sociale. Il ressemble à un club londonien : fauteuils en cuir, tentures en velours vert sombre, bibliothèque bien garnie, table de billard… Les journaux du jour sont disponibles sur demande, mais uniquement si le docteur estime que les nouvelles du monde extérieur ne vont pas perturber le patient !
- **La cuisine et le réfectoire** sont deux vastes salles, éclairées par des fenêtres en ogive. Le réfectoire est réservé aux patients des étages. Ceux des pavillons mangent « chez eux ». Quant à ceux du sous-sol, ils sont nourris plus tard, et dans leurs dortoirs.
- **Le premier et le second étage** sont presque identiques. Au premier se trouvent des chambres individuelles, destinées aux patients pas assez riches pour se payer un pavillon mais assez à l'aise pour s'offrir un peu d'intimité. Au second, les chambres abritent deux ou trois malades. Toutes les chambres sont identiques : un lit fixé au sol, un placard métallique, une fenêtre garnie de barreaux… Les deux médecins principaux ont fait des efforts de décoration : DeMuir en a fait peindre une partie de couleurs vives, et Miller a installé dans la plupart des chambres du second d'énormes affiches destinées à hâter la guérison des malades. Parmi ces chefs-d'œuvre d'optimisme médical, citons : « De jour en jour, je me sens mieux », « La santé de l'esprit passe par la santé du corps : faites du sport ! » et le fameux « Riez et vous guérirez ! ». Pour l'instant, l'efficacité de la cure ne saute pas aux yeux.

Les **cellules d'isolement** sont des cabanons capitonnés classiques. La petite **infirmerie**, très bien équipée, est digne d'un véritable hôpital. Les traitements « psychiatriques » sont dispensés dans deux petites « **salles de soins** »… et une vaste salle de douches, installée au second étage.
Enfin, les **salles de détente** sont vastes, garnies de fauteuils confortables. Elles sont équipées de postes de radio et de petites bibliothèques contenant des romans faciles à lire, essentiellement des romans historiques et des histoires à l'eau de rose. DeMuir désapprouve les romans policiers, qu'il accuse de favoriser la paranoïa chez certains malades. Il est possible de se faire apporter de quoi écrire, un jeu d'échecs ou un damier. En revanche, on ne joue pas aux cartes, Miller s'y oppose.
Population : Quelques cas sérieux éparpillés dans une majorité de gens aisés et légèrement atteints. Beaucoup de « neurasthéniques », le jargon de l'époque pour dire « dépressif », quelques alcooliques en cure de désintoxication…
- **Le sous-sol** est réservé aux patients indigents et aux malades payants qui « refusent d'être sages ». Il comporte deux grands dortoirs, que les infirmiers surnomment « les fosses aux ours », une toute petite salle de repos (sans radio), quatre cellules d'isolement et le cabinet du docteur Shaumelmann. De jour, il y a en permanence deux ou trois infirmiers sur place. De nuit, les rondes sont au mieux épisodiques. Les patients des étages voient rarement les indigents, mais toutes sortes de rumeurs déplaisantes circulent sur eux. La plus



Les résidents

Par la force des choses, Saint-Gilles voit défiler pas mal de monde. Les patients restent rarement plus de quelques mois. Il faut aussi noter un *turnover* important parmi les infirmiers. Ils sont correctement traités par leurs supérieurs, mais le métier est usant et peu gratifiant. Pour beaucoup, ce n'est qu'un petit boulot en attendant mieux – ce « mieux » prenant souvent la forme d'études de médecine.

Le personnel

Le docteur Perceval DeMuir

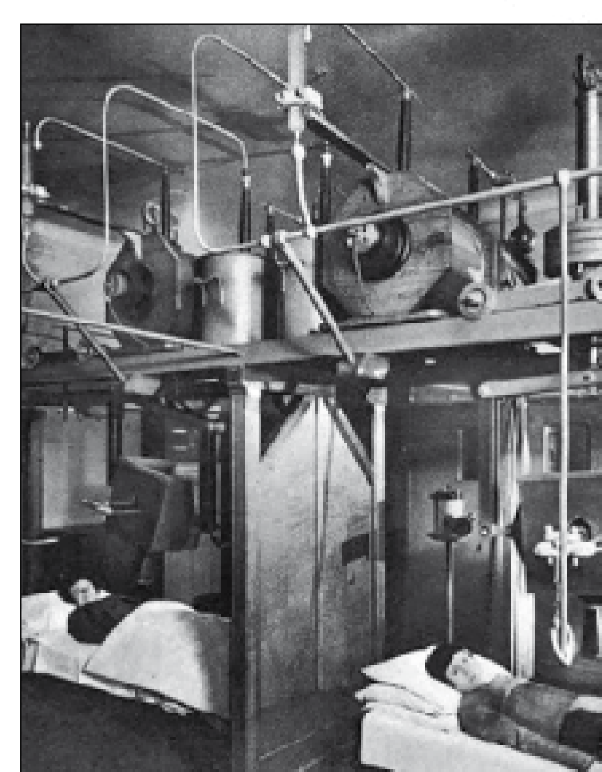
DeMuir est le directeur de l'asile. C'est un quinquagénaire fumeur de pipe, avec une barbiche et une voix profonde. Excellent médecin, psychiatre compétent, il est profondément terre à terre et sceptique. Toutefois, il n'est pas dépourvu de sens de l'observation et, depuis quelques années, il a remarqué qu'un grand nombre de patients, sur tout le territoire des États-Unis, souffraient d'un nouveau syndrome : une peur irrationnelle de « Choses » vivant dans les replis de l'espace-temps. Après tout, depuis qu'on remplit les asiles d'investigateurs, il serait surprenant que le personnel médical n'ait rien remarqué ! Il a identifié quelques noms qui reviennent fréquemment, notamment « Cthulhu » et « Nyarlathotep ». Bien entendu, il n'y croit pas. Il y voit une « tentative de l'esprit humain pour adapter les mythes antiques au monde moderne ». C'est le genre d'homme à vous expliquer qu'un gigantesque Cthulhu tentaculaire est, en fait, une métaphore pour le capitalisme et ses trusts interconnectés… et à vous en convaincre. À ses moments perdus, il prépare une monographie sur la question.

Où et quand sommes-nous ?

• **Le lieu** : L'asile Saint-Gilles peut être placé tel quel n'importe où sur la côte est des États-Unis ou en Grande-Bretagne. Moyennant quelques modifications architecturales, il aura également sa place dans le nord de la France, ou n'importe où sur le territoire des États-Unis.
• **L'époque** : Saint-Gilles a été rédigé pour les années 20, mais il peut facilement être déplacé dans les **années 1890**. Il suffit de réduire les soins au strict nécessaire pour maintenir les patients en vie. Le personnel se montre plus brutal avec les malades sans ressources et infiniment plus coulant envers les « clients » payants. Pour ouvrir Saint-Gilles **à notre époque**, il y a un peu plus de travail. L'asile… pardon, la maison de repos, dispose certainement d'un confort digne d'un grand hôtel : salles de repos spacieuses, gymnase et télévision dans la plupart des chambres. Leur accès dépend de l'état du malade beaucoup plus que de son statut. Les méthodes employées par le personnel sont à la fois plus douces, plus efficaces… et plus terrifiantes, au fond. Qu'est-ce qu'une douche froide et quelques électrochocs, comparés à une altération chimique de votre psychisme ?

populaire veut que la cave soit peuplée de fous criminels. En réalité, il n'y en a pas un seul. Leur place est en prison, ou dans des asiles mieux surveillés que Saint-Gilles.
Population : Virtuellement n'importe qui, du clochard dont le seul acte de démence a été de protester un peu fort lors de son arrestation en passant par le syphilitique en phase terminale. Forte proportion de vieillards séniles et d'enfants débiles. Les femmes sont peu nombreuses. Selon les moments, on les maintient en cellule d'isolement, ou on leur réserve un dortoir.

• **Le grenier.** Rien d'intéressant, mais c'est le genre d'endroit qui devrait faire saliver les investigateurs. Il contient assez de cartons, de caisses et de malles pour les occuper pendant plusieurs jours. On y trouve les affaires des patients décédés sans héritiers connus, des choses appartenant au personnel, et trois énormes caisses pleines de morceaux de verre coloré de toutes les tailles. C'est l'ancien vitrail du hall. Si les personnages aiment les puzzles, ils peuvent le reconstituer, moyennant quelques jets de Pratique artistique ou d'INT x 3 %. Il se compose de 2 348 pièces, et représente l'Industrie triomphant de la Paresse et de l'Alcoolisme. Ce genre d'allégorie était à la mode dans les années 1850. Pour des investigateurs vivant au XXe ou au XXIe siècle, elle est de mauvais goût, mais n'a rien de dérangeant. Et le vitrail n'a rien de magique.





Son matériel de recherche est tout à fait inoffensif, mais généreusement parsemé de noms inquiétants. DeMuir respecte les travaux du docteur Freud, mais estime que son illustre collègue viennois porte une attention démesurée à la sexualité. Son ambition la plus chère serait de contribuer à l'avènement d'une psychanalyse débarrassée de ces « scories freudiennes ».

Le docteur Shaumelmann

Responsable des patients indigents, Shaumelmann est petit, chauve et nerveux. Il déteste DeMuir, qui s'est fourvoyé dans toutes ces sottises psychanalytiques, et méprise Miller, un crétin rétrograde. Si on l'écoutait, l'asile serait à la pointe de la psychiatrie ! Il a du mal à masquer son aversion pour les « rebuts » dont il est censé s'occuper, et leur dispense sans compter électrochocs et douches froides. Partant du principe qu'ils sont *primo* inutiles à la société et *secundo* incurables, il s'efforce surtout de les faire tenir tranquille. Les guérir ? Allons donc ! Shaumelmann est très intrigué par une nouvelle méthode, la lobotomie, qui consiste à retirer une partie du cerveau du malade pour le rendre incapable de comportements déviants. Il brûle d'envie de tenter l'expérience…

Le docteur Edgar Miller

Le troisième membre de l'équipe médicale est un colosse barbu, qui a un vague air de famille avec le Père Noël. Il aime rire et faire rire, et la plupart des patients l'adorent. Aux alentours de 1880, c'était un bon médecin, mais les traitements modernes le déconcertent. Quant à la psychiatrie, il y voit une forme très aboutie de charlatanisme, même s'il n'exprime pas son opinion en présence de DeMuir. Il s'est entiché des idées d'un médecin français, le docteur Coué, dont la méthode d'autosuggestion jouit d'une renommée internationale dans les années 20. Sa vision d'une cure idéale ? « Du repos, beaucoup de repos, un peu d'exercice et un régime sain, mon enfant, voilà ce qu'il vous faut ! » Il respecte DeMuir et se méfie de Shaumelmann qui, selon lui, a la main lourde avec ses patients.

Peter O'Malley, infirmier-chef

Cent trente kilos de muscles, des mains comme des battoirs, un nez cassé, et un cœur gros comme ça sous des allures rébarbatives. Il mène ses troupes à la baguette, mais ne se montre jamais violent avec les patients s'il peut l'éviter. O'Malley est beaucoup plus fin qu'il n'en a l'air. C'est sans doute l'homme le mieux informé de l'asile, recueillant à la fois les confidences du personnel non médical, des patients et des infirmiers. Il ne prend pas parti dans les querelles entre médecins, mais il n'aime pas non plus Shaumelmann.

Anna DiPietri, infirmière-chef

L'asile accepte les patientes, mais elles sont peu nombreuses, et autant que possible tenues à l'écart des hommes, pour éviter ce que l'époque appelle des « situations fâcheuses ». DiPietri encadre les quelques infirmières jugées indispensables à la bonne marche de Saint-Gilles. Elle est petite, menue et autoritaire. Ses engueulades avec O'Malley, qu'elle traite volontiers de « cochon d'abruti d'Irlandais » sont légendaires. Peu de gens savent qu'ils sont amants depuis des années.

Les autres infirmiers

On trouve de tout parmi les dix infirmiers et les trois infirmières, de l'ancien boxeur à l'étudiant en médecine désireux de payer ses études en travaillant l'été, en passant



Infirmier type

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	50

Compétences

Bureaucratie	15 %
Médecine	20 %
Parler d'une voix rassurante	55 %
Premiers soins	60 %
Obliger les malades à prendre leur douche	89 %

Plus d'autres à votre bon vouloir…

Armes

• Corps à corps Dégâts : spécial	60 %
• Poings Dégâts 1d3 +2	30 %

par Chambers, un ancien maître d'hôtel de grande maison, qui s'occupe des malades des pavillons.

Le personnel non médical

En plus de la dizaine de jardiniers, il y a plusieurs cuisiniers, des femmes de ménage, etc. Tout ce petit monde dort en ville, et peut constituer une source de renseignements sur ce qui se passe à l'asile. La plupart sont mal à l'aise avec les fous. Ils croisent rarement Miller ou Shaumelmann, mais ont régulièrement affaire à DeMuir, qui est leur patron. Beaucoup l'apprécient, quelques-uns en ont peur.

Les patients

Michael Danher

Ce petit homme mince, toujours rasé de frais, est persuadé d'être le Christ, revenu sur Terre pour sauver l'humanité. La plupart du temps, il est radieux, mais parfois, son délire prend d'inquiétantes tonalités apocalyptiques. DeMuir a renoncé à tout espoir de le guérir.

Berthold Bergman

En 1918, ce riche importateur s'est persuadé d'être un espion au service de Guillaume II. Il peut paraître très rationnel pendant un long moment (après tout, un espion doit être bon comédien) puis, brusquement, demander des nouvelles des plans des nouveaux tanks des Alliés (quand il ne prend pas une investigatrice pour Mata-Hari !). DeMuir le considère « en progrès », et espère qu'il sortira d'ici quelques mois.

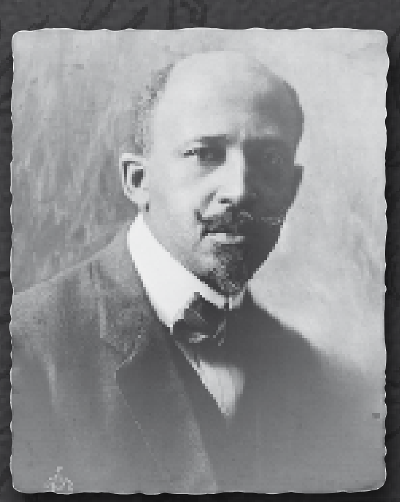
Stacia Dobrosz

Musicologue réputée, ayant travaillé à l'opéra de New York, cette sympathique jeune femme occupe l'un des pavillons. Elle souffre de troubles du sommeil. Dans ses cauchemars, elle entend « quelqu'un » qui joue de la flûte. Simples hallucinations ou cas en or pour les investigateurs ? Son mari vient de moins en moins souvent la voir. Lorsqu'elle découvrira qu'il demande le divorce, elle risque de rechuter… ou de faire une tentative de suicide.

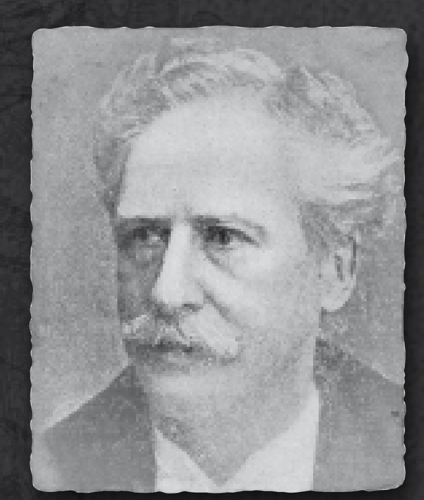
Felix Wilson

Commerçant banal, âgé d'une quarantaine d'années, M. Wilson souffre d'une peur panique de… devenir fou. Terrifié à l'idée de perdre la raison, il passait de longues heures à examiner ses moindres gestes afin de s'assurer qu'ils étaient mus par des motifs « rationnels ». Sa femme a fini par

Le personnel


Docteur Perceval DeMuir


Docteur Shaumelmann


Docteur Edgar Miller


Peter O'Malley
Infirmier-chef


Anna DiPietri
Infirmière-chef

demander qu'il soit interné. L'idée d'être enfermé avec de « vrais fous » lui était tellement insupportable qu'il s'est réfugié dans une illusion confortable, celle d'être « en vacances dans un hôtel ». Il refuse catégoriquement de voir tout ce qui viole cette nouvelle réalité – des détails comme les douches et les infirmiers sont purement et simplement ignorés, ou perçus de manière à alimenter son délire. Miller, qui l'a pris en main, désespère de le ramener à la réalité. Il envisage d'engager un enquêteur extérieur pour remonter dans le passé de Wilson. Une phobie si violente doit bien venir de *quelque part* !

Selon vos envies, le problème peut venir de l'internement du frère de Wilson, investigateur tombé au champ d'honneur… ou tout simplement d'une épouse insupportable aggravant des tendances anxieuses.

Anson R. Brown III

Ce solide quadragénaire aux cheveux poivre et sel s'est installé depuis peu dans l'un des pavillons. Issu d'une vieille famille, il est très riche, a géré une immense fortune, s'est surmené et a fini par s'effondrer. Il a fallu quatre policiers pour l'empêcher de sauter du trentième étage. Le régime du docteur Miller est en train de le remettre sur pied à toute allure. Il prend sa tranquillité très au sérieux, et c'est le genre d'homme à traiter les investigateurs de tous les noms s'il les voit ramper dans les buissons « comme de foutus mômes qui jouent aux cow-boys et aux Indiens ! ».

La routine

L'asile abrite en permanence une cinquantaine de malades, parfois davantage, mais jamais plus de soixante-dix. DeMuir n'hésite pas à refuser du monde : Saint-Gilles jouit d'une excellente santé financière, et peut se permettre de ne recevoir que des patients « intéressants »… ou, au moins, rentables. Shaumelmann s'occupe des vingt et quelques indigents du sous-sol, DeMuir et Miller se partagent les autres. Pour les patients des pavillons et, dans une moindre mesure, pour ceux des étages supérieurs, l'asile est en fait une immense colonie de vacances. On y mange bien, on s'y repose, on y fréquente d'autres malades si on le désire, et on y a de longues conversations avec les docteurs Miller et DeMuir, qui sont des gens charmants, à l'écoute de leurs « invités ». Pour presque tout le monde, les soins se limitent à ça. Bien sûr, l'état d'un malade influe sur la gamme des divertissements qui lui sont proposés. Les

Malade type

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	35

Compétences

Avoir l'air inquiétant	40 %
Exprimer ses névroses	80 %
Remarques décalées	55 %
Suivre son traitement	30 %

Plus d'autres selon leurs anciennes professions

Armes

Surtout pas, vous êtes fou ? Eux le sont, on ne va pas leur confier d'armes !

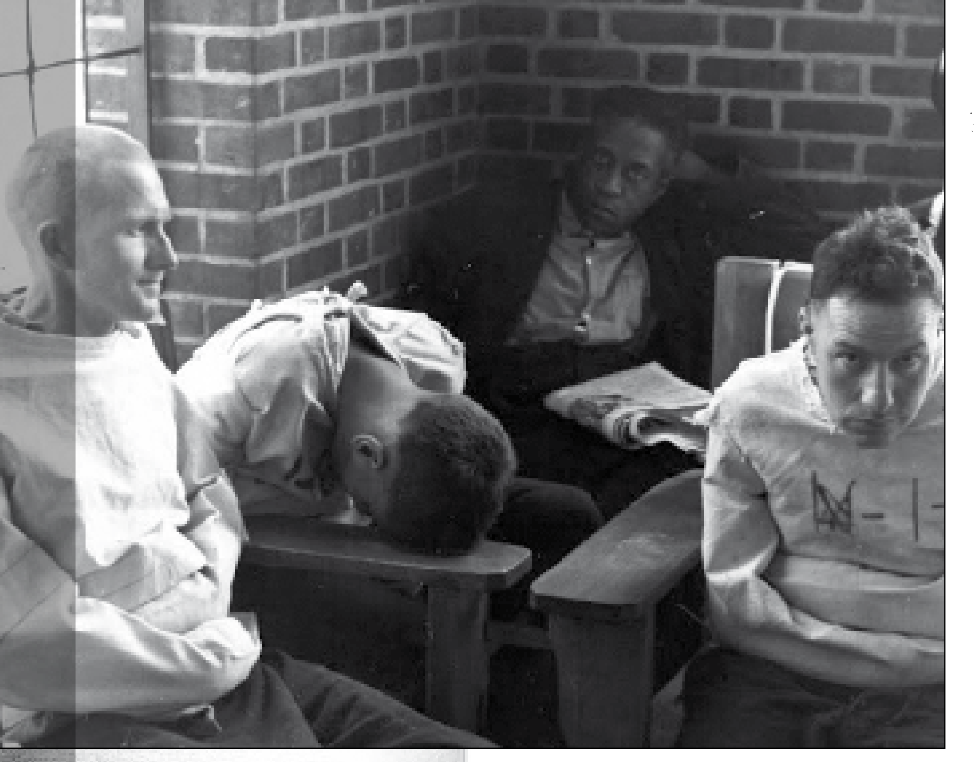

Michael Danher


Berthold Bergmann


Stacia Dobrosz


Felix Wilson


Anson R. Brown III



« Pourtant, ça ressemblait à de bons placements ! »

DeMuir gère les finances de Saint-Gilles, assisté par un expert-comptable de la ville. L'asile dégage de confortables bénéfices. Il serait dommage de les laisser dormir sur un compte en banque, alors que la bourse affiche des rendements record ! Après quelques années d'euphorie, la crise arrive (celle de 1929 ou une autre ; peu importe l'époque, il y a *toujours* une crise boursière au coin de la rue).
Quoi qu'il en soit, Saint-Gilles n'a plus de réserves financières, et ce, au moment précis où les administrateurs de la fortune de Jonah Kersler décident de faire le ménage dans les entreprises non rentables.
Cela pourrait se traduire par la fermeture pure et simple de l'asile. La dispersion de ses patients dans d'autres institutions, moins confortables, risque de compromettre leur rétablissement.
Mais ne voyons pas les choses trop en noir, des repreneurs se manifesteront peut-être. Des investisseurs bien décidés à transformer Saint-Gilles en une entreprise performante pourraient faire d'intéressants adversaires pour des investigateurs trop routiniers. Il s'agit *peut-être* d'odieux sectateurs désireux de se procurer une réserve de sacrifiés potentiels, mais selon toute probabilité, ce sont de simples hommes d'affaires qui veulent faire du chiffre. Comment les convaincre que ce n'est pas l'objectif premier d'un hôpital ?
Enfin, une catastrophe financière pourrait être le signal de la prise de contrôle de l'asile par une fondation financée par les investigateurs. Comme base arrière, un asile d'aliénés présente de nombreux avantages !

patients potentiellement violents se voient refuser l'accès aux activités faisant appel à la compétition, notamment le tennis. Les alcooliques n'ont pas droit de toucher au vin. À part eux, tous les malades ont droit à un ou deux verres d'un bordeaux très honorable au déjeuner. La Prohibition ? Quelle Prohibition ? Le vin fait partie de la thérapie, ce qui le rend tout à fait légal. Le seul aspect vaguement médical du séjour de la plupart des patients est l'hydrothérapie, qui consiste en une longue douche glaciale trois fois par semaine. Sa fonction est surtout de les dissuader de rester trop longtemps et de leur rappeler qu'ils sont censés être malades.
Les vrais fous (par opposition aux alcooliques, aux dépressifs et autres doux maniaques) sont en minorité. DeMuir les prend systématiquement en main. En plus de l'hydrothérapie, ils doivent passer une ou deux après-midi par semaine dans son cabinet. DeMuir les laisse parler d'eux, les hypnotise… Il obtient de bons résultats, et pense à engager un assistant.
Les « clients » du bon docteur Shaumelmann ne sont pas aussi chanceux. Shaumelmann n'est ni un monstre, ni un sadique. C'est simplement un égoïste dépourvu de compassion, que la souffrance d'autrui laisse indifférent, tant que « c'est pour le bien du plus grand nombre ». Les malades du sous-sol sont confinés dans leurs dortoirs, mais ils sont bien nourris, on veille à leur hygiène… et le docteur les soigne. Ou plus exactement, il essaye sur eux une foule de thérapies plus ou moins orthodoxes, allant du ridicule au grand-guignolesque. Il est persuadé que s'il existe une solution au problème de la folie, elle ne peut être que chimique (ou électrique, voire chirurgicale), et il n'est jamais à court de techniques nouvelles à expérimenter.

Que faire de Saint-Gilles ?

L'asile Saint-Gilles est un excellent endroit où placer des investigateurs en fin de carrière, ou qui ont besoin de faire une pause prolongée avant de repartir à l'aventure. Mentionnez-le comme un endroit réputé, luxueux, et qui jouit d'un taux de guérison assez important (le docteur Miller a raison : l'air pur et l'exercice font vraiment des miracles, du moins dans le genre de maladies mentales dont souffrent les investigateurs). Au bout de quelques séances, les joueurs auront l'habitude de vous voir expédier leurs personnages à Saint-Gilles sans même leur demander leur avis. Tôt ou tard, les investigateurs sains d'esprit auront l'occasion de visiter les lieux, par exemple pour rendre visite à l'un des leurs, qui est le seul à détenir une certaine information… Profitez-en pour leur présenter un peu le terrain et le personnel.
Arrangez-vous ensuite pour que votre prochain fou devienne paranoïaque. À Saint-Gilles, tout est comme d'habitude, mais DeMuir a l'air particulièrement intéressé par le récit des aventures de l'investigateur, au point de l'encourager en prononçant lui-même les noms de Cthulhu ou de Nyarlathotep… À partir de là, laissez libre cours à la paranoïa du personnage, et utilisez-la pour titiller celle du joueur. Ces bâtiments pseudo-gothiques sont sinistres (pas faux !). Les infirmiers le surveillent (ils sont là pour ça !). DeMuir prépare certainement quelque chose d'indicible et les autres patients sont sans doute dans le coup. Jouez tout ça en tête à tête avec votre investigateur perturbé. En une ou deux heures, vous devriez avoir convaincu le joueur que Saint-Gilles est un repaire de monstruosités baveuses. Il va inévitablement appeler ses copains à la rescousse… et vous aurez le plaisir de voir un groupe d'investigateurs s'obnubiler sur le passé de l'asile et de ses locataires… pour rien ! Veillez quand même à ne pas prolonger la plaisanterie trop longtemps, parce qu'il serait dommage de dégoûter les *joueurs*. Une ou deux séances plus tard, le même investigateur interné est confronté à des événements anormaux. Il rappelle ses amis à l'aide. Viendront-ils, après qu'il a crié au loup une première fois ?

Guérison

Tout ce qui concerne la guérison des troubles mentaux se trouve p. 157 des règles.
- Les patients du docteur Shaumelmann reçoivent un bonus de 10 % à leur test mensuel de guérison.
- Les patients du docteur Miller reçoivent un bonus de 15 % à leur test mensuel de guérison (l'environnement est sécurisant, mais Miller ne croit pas aux médicaments).
- Enfin, les patients de DeMuir reçoivent un bonus de 20 % à leur test mensuel de guérison (regroupant à la fois les bénéfices de l'asile et d'un traitement psychanalytique).



6e ÉDITION FRANÇAISE



Livre 3

Horreurs du Nouveau Monde

Scénarios, États-Unis, Années 20

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi
Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières

« Je suis Celui qui hurle dans la nuit ;
Je suis Celui qui gémit dans la neige ;
Je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière ;
Je suis Celui qui vient d'en-bas. »

— *Psychopompos*, H. P. Lovecraft

Celui d'En-bas

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs découvrent le sort intolérable, indicible et inimaginable que les Dieux Extérieurs réservent à ceux qui, de leur plume trop alerte, les ont contrariés.

En quelques mots

Les investigateurs participent à une convention destinée à célébrer la mémoire d'Howard Phillips Lovecraft. Hélas, les invités d'honneur disparaissent dans des circonstances troubles.

Implication des investigateurs

- La possibilité la plus simple est de faire des personnages de simples participants à la convention. Ils ne seront pas les seuls fans à jouer les détectives amateurs.
- Ils peuvent également faire partie des organisateurs. Retrouver les écrivains disparus avant la police leur assurerait une sacrée publicité !
- Enfin, ils peuvent appartenir à l'entourage des deux auteurs enlevés, qui sont tous les deux venus avec leurs épouses, leurs enfants ou petits-enfants, une assistante, etc.

La première solution offre un maximum de flexibilité quant aux professions des personnages : n'importe qui peut s'intéresser au fantastique et à l'horreur ! Les deux autres options leur offrent des motivations un peu plus solides tout en limitant légèrement leurs choix de carrière.

Enjeux et récompenses

Cette première exposition au mythe de Cthulhu leur rapportera 1d10 points de SAN en fin d'aventure, ainsi qu'un allié… inhabituel et difficile à joindre, mais qui en sait très, très long sur Cthulhu et ses sbires.

Ambiance

La première partie de ce scénario peut être jouée de deux manières.

- **Avec sérieux**. C'est une convention, les gens qui y assistent sont des gens comme les autres avec un passe-temps inhabituel, voilà tout, mais franchement, il n'y a pas de quoi rire.
- **Avec recul**. Tous ces passionnés qui se déguisent en pieuvres ou en zombies, portent des t-shirts noirs, des cheveux gras, et affichent une passion dévorante pour une branche obscure de la littérature ne vous donnent pas envie de sourire, par moments ? Pas méchamment, bien sûr que non, d'autant plus que nous sommes des leurs, mais introduire une petite pointe de second degré ici ou là ne fait pas de mal. C'est l'approche retenue lors de l'écriture de ce scénario. Si vous préférez le premier degré, vous devrez faire un effort pour présenter des personnages non-joueurs un peu plus nuancés.

  À partir du moment où les investigateurs quittent la convention et progressent dans l'enquête, en revanche, un **retour au réalisme** s'impose, si vous voulez que la révélation finale ait une chance d'avoir l'effet désiré.

Lectures impies

Je suis d'ailleurs est une courte nouvelle, très représentative de la « première manière » d'un Lovecraft encore mal dégagé de l'influence de Poe.

Sa lecture est plus que conseillée !

À l'affiche

James T. Stuart

Un libraire dépassé par les événements, qui se retrouve fourré dans une sale histoire.

Gharrakh et Nzrufft, goules

Un peu plus sympathiques que la moyenne des goules, mais elles ont un boulot et elles tiennent à le faire au mieux.

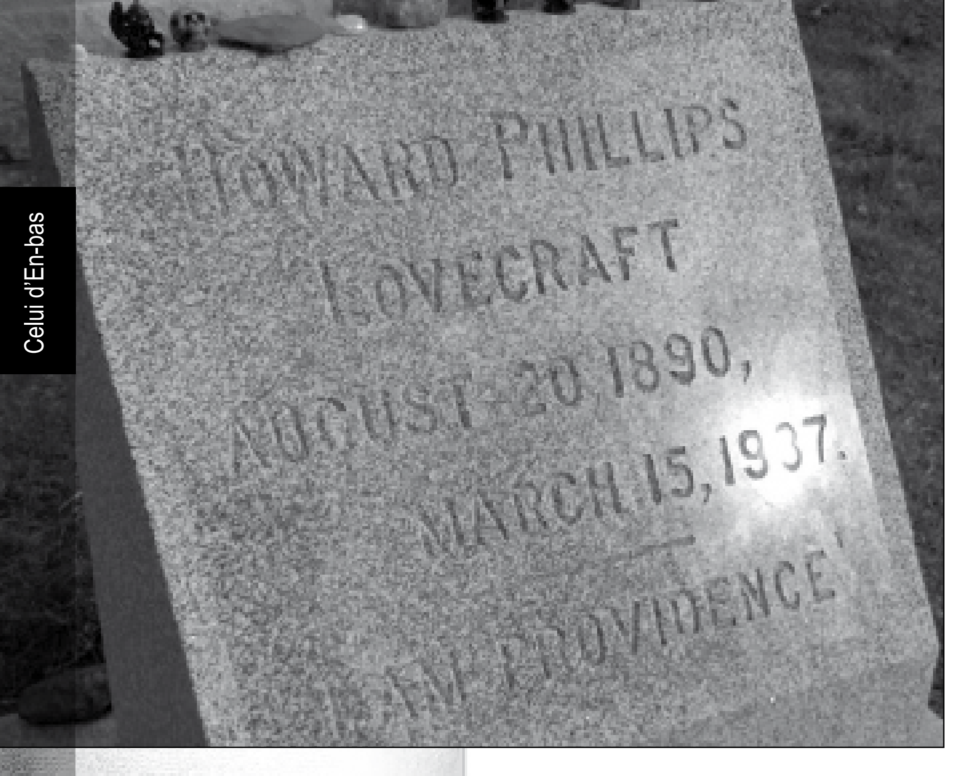
Celui d'En-bas

Un solitaire en mal de compagnie.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	4
Nombre de joueurs	5
Époque	Moderne



Une question de dates

Ce scénario a été écrit en 1987. En ce temps-là, il se déroulait dans un « futur proche ». Ma boule de cristal étant défectueuse, toutes les choses magnifiques présentées dans l'*Introduction des investigateurs* ne se sont pas concrétisées, ou beaucoup plus tard. Cela n'empêche pas de le jouer tel quel, parce qu'entre nous, vingt ans après, qui se soucie de la date exacte de la parution des *Œuvres complètes* de Lovecraft ?

Si vous voulez conserver l'année 1990 tout en la rendant plus « historique », sachez qu'il y a bel et bien eu un hommage à Lovecraft à Providence en août 1990. Placé sous l'égide de l'université Brown, il s'est limité à une exposition de manuscrits et autres manifestations sages et raisonnables… en tout cas par rapport à une convention de fans.
D'un autre côté, pourquoi s'embêter avec ce lointain 1990 ? L'année 2012 marquait le 75e anniversaire de la mort d'H. P. Lovecraft et comme tous les ans, Providence accueillait la NecronomiCon, convention dédiée au fantastique et à Lovecraft. À ma connaissance, il ne s'y est pas déroulé d'incidents suspects, mais si vous cherchez un cadre contemporain et une date symbolique, elle fera l'affaire !

Si vous optez pour les années 2010, quelques adaptations sont nécessaires :
• Robert Bloch, alias « Blake », est mort en 1994. Le rôle de l'invité d'honneur sera donc tenu par Stephen King, alias « Köning ». Il est devenu une star mondiale, dont la présence garantit à elle seule une fréquentation record à la convention. Le premier disparu sera S. T. Joshi – pardon, « Yochi » – biographe et exégète prolifique de Lovecraft. Yochi a publié une biographie monumentale de l'homme de Providence, des éditions intégrales commentées de ses nouvelles… Lovecraft souhaite le rencontrer pour « dissiper quelques malentendus » qu'il a notés ici et là. Le tempérament de Yochi, critique féroce et personnalité rugueuse, lui vaut des quantités d'ennemis, notamment parmi le dernier carré des admirateurs d'August Derleth.

Mise en place

Introduction des investigateurs

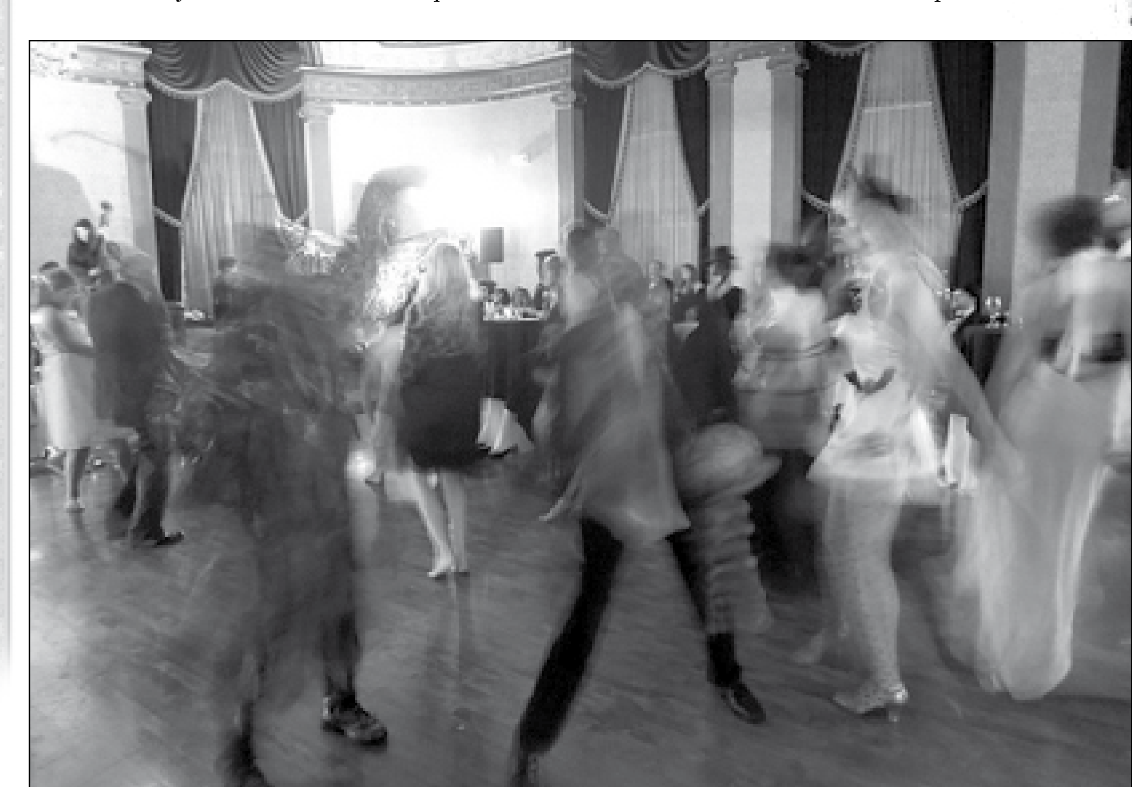
Providence, Rhode Island, 10 août 1990. Organisée à l'occasion du centenaire de la naissance de H. P. Lovecraft, la XXVe Convention Mondiale du Fantastique vient d'ouvrir ses portes au New Hilton, confortable hôtel où sont logés tous les participants. L'hôtel, vaste et moderne, s'enorgueillit d'un petit centre de conférences situé de l'autre côté de la rue, qui est également mis à contribution.

Le programme de cette manifestation a de quoi laisser rêveur, jugez plutôt :
• Des soirées cinéma (avec entre autres la première mondiale d'*Evil Dead III* et le 4e *Zombi* de George Romero, qui vient de recevoir le Grand Prix du Festival du Rex).
• Une Nuit du jeu de rôle, au cours de laquelle Chaosium testera sa 37e campagne pour *L'Appel de Cthulhu*, dont le titre de travail est *Les Rejetons des Fils de Shub-Niggurath*.
• La présentation de *L'Intégrale Lovecraft* chez Necronomicon Press, qui reprend les textes originaux de ses manuscrits, sans les mutilations dues à August Derleth.
• Un grand bal costumé sur le thème « Ossements et Tentacules ».
• Deux conférences : « Lovecraft, tel que je l'ai connu » par Robert Blake, son dernier ami encore vivant, et « La peur à travers les âges » par Stephen Köning, le roi de l'horreur, spécialement descendu de son Vermont pour l'occasion.
• Sans oublier une multitude de concours de costumes, d'ateliers d'écriture, et la présence d'une foule de célébrités mineures, acteurs et réalisateurs de films d'horreur, dessinateurs, écrivains, etc.

C'est Robert Blake lui-même qui animera la soirée de clôture et la distribution des prix, le 20 août.
Les investigateurs peuvent être journalistes, agents littéraires, écrivains, éditeurs, fans, époux ou épouses de fans qui les ont traînés bon gré mal gré au New Hilton… Quoi qu'il en soit, ils participent aux réjouissances.
Avant que le rideau ne se lève, laissez-les vivre leur vie, en les faisant assister au bal costumé ou à des conférences. Faites-leur rencontrer des individus « bizarres » typiques de ce genre de manifestation et commencez déjà à semer le doute dans leurs esprits. Quelque chose va mal tourner, mais quoi ?

Les faits pour le Gardien des arcanes

Un matin, la chambre de Blake est retrouvée vide et inondée de sang frais. Le lendemain, c'est au tour de Stephen





Köning de disparaître. La solution du mystère est à la portée des personnages, mais aussi, peut-être, de la police et d'une centaine de fans délirants qui se croient dans un « grandeur nature » très réussi.
Qu'est-il arrivé ? C'est très simple : Blake et Köning ont été enlevés par des goules, avec le concours réticent d'un complice humain. On ne leur a fait aucun mal, mais ils ont été emmenés dans un lieu terrifiant et irréel où demeure… H. P. Lovecraft !

Restez calmes.

Après sa mort, Nyarlathotep, pour le punir d'avoir trahi les secrets du cosmos, l'a réincarné sous la forme de Celui d'En-bas. Il est désormais condamné à vivre à jamais dans l'enceinte d'un incroyable palais du Monde inférieur des Contrées du rêve.
Le Chaos Rampant a mis à son service des goules choisies spécialement pour leur loyauté et leur intelligence. En fait, elles se sont montrées un peu trop humaines et ont fini par sympathiser avec leur « Maître » (et captif), allant même jusqu'à lui communiquer des nouvelles du monde extérieur. Apprenant l'ouverture de la convention et la venue de son vieil ami Robert Blake, Lovecraft les a suppliées de lui permettre de le rencontrer (ce qu'il n'a jamais pu faire de son vivant, leur contact étant limité à des échanges – journaliers ! – de courriers). La forme que lui a donnée Nyarlathotep lui interdisant toute sortie, il a fallu enlever Blake. Le rapt de Köning est le résultat d'un excès de zèle des goules. Cela fait des années qu'elles approvisionnent Lovecraft en romans, et la photo du « roi de l'horreur » figurait au dos de beaucoup d'entre eux. Alors, lorsqu'elles l'ont reconnu dans la rue, elles n'ont pas hésité…

Acte I : Les écrivains disparus

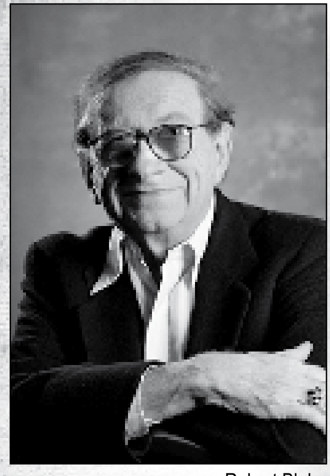
La chambre sanglante

L'enlèvement se produit dans la nuit du 13 au 14 août. C'est la soirée du bal costumé. L'hôtel et le centre de convention, de l'autre côté de la rue, grouillent de zombies et de monstres cthulhoïdes en latex, amoureusement travaillés pendant des mois, à côté desquels les vraies goules paraissent un peu amateur. En tout cas, personne ne les remarque.

Si les investigateurs ont décidé de veiller tard, laissez-les découvrir, vers 4 heures du matin, que la porte de la chambre de Blake est entrouverte, ce qui est anormal. Blake est un vieux monsieur qui se couche tôt… S'ils préfèrent dormir, ils ne sont alertés que le lendemain matin par la venue de la police et le remue-ménage qui règne dans le New Hilton. Il leur sera alors peut-être plus difficile d'entrer dans la chambre.
S'ils ont l'occasion de pénétrer dans la pièce, ils constatent l'absence du grand écrivain. Les murs et la moquette sont maculés de sang et il y règne un profond désordre. Grâce à un test de Trouver Objet Caché réussi, il est possible de repérer une étrange trace sanglante, ayant la forme d'une main griffue, sur l'un des rideaux de la fenêtre. Une facture indiquant que Blake avait acheté une édition de Poe à un libraire d'Angell Street est tombée derrière le bureau (voir Document 1 page suivante). Un test réussi de Métier (libraire) ou d'une compétence du même type permet de se rendre compte que Blake a fait une bonne affaire : le vendeur aurait pu obtenir le double ailleurs. Bizarrement, cet exemplaire original des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* n'est nulle part en vue.

- La galerie des fans se complète d'une foule de gens qui rêvent de lancer des projets lovecraftiens en financement participatif par Internet. Ces vaillants entrepreneurs font une publicité bruyante pour des… trucs. Y a-t-il un public pour des Cthulhu en guimauve verte ? Pour des cache-bouilloire tricotés main en forme de Shoggoths ? Pour un spectacle de cabaret inspiré du *Cauchemar d'Innsmouth*, avec numéros de strip-tease ?
- La technologie fait irruption un peu partout. Les ravisseurs de Blake apparaissent sur les bandes des caméras de surveillance de l'hôtel, mais la police ne parvient pas à les exploiter, à cause de leurs « masques » si réalistes. Les témoins de l'enlèvement de Köning ne sont plus des mamas italiennes, mais des adolescents qui ont filmé la scène avec leurs téléphones portables…

Si 2012 ne vous tente pas, d'autres créneaux sont possibles dans un avenir pas trop lointain. Ainsi, 2017 verra le 80e anniversaire de la mort de Lovecraft. Quant à le situer en 2037, pour le centenaire, c'est peut-être un peu ambitieux, mais pourquoi pas ?


Robert Blake

Bien sûr, si les investigateurs visitent la chambre avant la venue de la police, ils risquent de laisser des empreintes digitales qui les désigneront comme les premiers suspects…
Si un peu de sang est prélevé et analysé, ce qui demande une journée de travail aux laboratoires de la police, on s'apercevra qu'il s'agit de sang de chien. La découverte d'un corniaud éventré dans une poubelle, pas très loin de Trenton Street, a des chances d'échapper aux investigateurs et aux enquêteurs officiels.

Köning disparaît !

Dans la soirée du 14 août, Stephen Köning se promène à l'autre bout de la ville, lorsqu'une grosse voiture noire s'arrête à sa hauteur. Un homme difforme vêtu d'un imperméable sombre et d'un chapeau à large bord en sort, empoigne l'écrivain et le jette dans la voiture qui démarre en trombe. À moins qu'ils ne soient sur place, les investigateurs dépendent entièrement des rumeurs qui commenceront à circuler dans l'hôtel une ou deux heures après l'enlèvement, aussi n'hésitez pas à déformer les faits à plaisir, jusqu'à ce qu'ils aient vraiment envie d'enquêter.

Livre 3 : *Celui d'En-bas*
Document 1 – Une facture

ELDRITCH BOOKS, INC.
302 ANGELL STREET
PROVIDENCE, RI

FACTURE N° ½

Date : Signature :

QUANTITÉ	DÉSIGNATION	MONTANT
1	Édition originale de - Adventures of Arthur Gordon Pym of Nantucket - Réglé	3 000 $

MONTANT H.T 3 000 $

Les entourages

- **Blake** assistait à la convention en compagnie de son épouse **Edna**, une fragile vieille dame qui est visiblement morte d'inquiétude, de son petit-fils **James**, âgé d'une vingtaine d'années, et de **Henry Chong**, un ami de James. Henry est un *geek* sans imagination, qui est surtout là pour draguer. James, en revanche, est un aspirant écrivain plutôt doué, venu prendre des contacts et, avec un peu de chance, vendre un ou deux textes. Edna occupait la chambre voisine de celle de Blake. Le vieil homme a insisté pour avoir une chambre à lui, sachant d'expérience que ses allées et venues pendant la convention risquaient de la déranger en pleine nuit. Elle n'a rien entendu. Henry buvait une bière au bar avec une jeune zombie à forte poitrine. James participait au bal costumé. Il n'a pas l'air tellement inquiet. Il confie aux investigateurs qu'il ne s'inquiète jamais pour son grand-père. Un type qui a survécu quarante ans à Hollywood est à peu près indestructible, non ? « Et puis, c'est idiot, mais… Vous savez, il n'était jamais venu à Providence, mais depuis que nous sommes là, je l'ai trouvé… rajeuni. Comme s'il redécouvrait quelque chose… sa jeunesse, peut-être ? »
- **Köning** a laissé sa famille dans le Vermont. Il est flanqué d'une assistante nommée **Carrie Walsh** et d'un garde du corps polynésien de deux mètres, **Solomon Fatanga**. Carrie a vécu le début de la convention dans un état de panique permanent : servir de chien de berger à un génie foutraque, lâché dans une ville peuplée de jeunes excités qui le considèrent comme un dieu, s'est avéré être un boulot de cauchemar. Une fois que Köning sera rentré au bercail, elle pense sérieusement à démissionner et à entrer dans un monastère, un ashram ou n'importe quelle autre structure où elle n'aura plus jamais de décisions à prendre. Elle passe beaucoup de temps au téléphone avec Mme Köning, dans l'espoir un peu vain de la dissuader de venir. Son autre activité est de faire barrage à la presse. Sous des dehors de gros nounours, Solomon est un professionnel affûté. Il avait remarqué que deux types bizarres, un peu voûtés, avec manteaux et chapeaux, suivaient Köning depuis le début de la convention, mais ils ne se sont pas approchés. Il les a classés dans la catégorie des « à garder à l'œil »… et malheureusement, il n'était pas présent lors de l'enlèvement : Köning voulait profiter de la ville sans le traîner derrière lui.

Les autres participants à la convention

Les personnages non-joueurs présentés ci-dessous vous permettront de donner du « corps » à l'aventure, en brouillant les pistes et en donnant aux joueurs l'occasion de déployer leurs talents de comédiens.
Tout ce petit monde va se lancer dans l'enquête, créant un chaos total, tombant sans arrêt sur les investigateurs, les aiguillant sur des fausses pistes, embrouillant les choses les plus simples et fournissant, parfois, une aide précieuse. Voici quelques exemples de personnalités « intéressantes ».

Robert « Big Bob » Horner
Big Bob ressemble au fils de Rambo et de King Kong et possède des caractéristiques en rapport (FOR 18, TAI 17, DEX 14, INT 10, Bagarre 40 %, Armes de poing 50 %). Il aime la *fantasy* et l'horreur, à condition que ça saigne. Plus c'est *gore*, mieux c'est ! Et s'il peut y avoir du sexe en plus de la violence (ou mieux, en même temps), c'est le pied !
Grande gueule, incapable d'admettre que les autres ne partagent pas ses goûts, il a dix ans d'âge mental et un comportement de caïd de cour de récréation : il aime tordre les bras des plus petits que lui, ce genre de choses… Confronté à une menace un peu sérieuse, il se mettra à courir pour ne s'arrêter qu'à la frontière de son Texas natal.
(Si vous jouez dans les années 2000 ou après, il jouit en plus d'une solide réputation de troll sur à peu près tous les forums Internet de la création et de sa proche banlieue.)

Paul Barns
Ce jeune homme brillant mais introverti souffre d'un sévère problème d'acné et d'une passion dévorante pour Lovecraft et *L'Appel de Cthulhu*. (Suggestion de rencontre : une nuit à l'hôtel, les personnages entendent des incantations effroyables clamées dans la chambre voisine ; pistolet au poing, ils enfoncent la porte… et interrompent une partie mouvementée). Paul se lance dans l'enquête avec un enthousiasme lassant. Il empoisonne le monde avec des questions incessantes et émet des hypothèses délirantes : culte fanatique, extraterrestres avides de cerveaux, tout le catalogue.

Theo Stein
Il a 32 ans, c'est un ex-videur, ex-sportif, « ex » de trois épouses âpres au gain. Ce qu'il gagne en tant que pigiste d'une gazette de base-ball ne lui suffit plus à payer ses pensions alimentaires. Il a donc décidé de se reconvertir dans le roman d'épouvante. Il manque, hélas, d'imagination. Il tente d'en trouver dans ses cauchemars, et comme il dort comme un bébé, il se goinfre de hamburgers froids pour en avoir. Comme il le fait remarquer, « *Dracula* a été conçu à cause d'une indigestion. Pourquoi ça ne marcherait pas pour moi ? » Il a tendance à faire des plaisanteries idiotes, surtout dans les moments de tension. Son cynisme de surface dissimule un brave homme… mais pas un héros.

Jane Kapper
Cette ex-routarde de 42 ans s'est reconvertie dans l'aide aux défavorisés. Elle apprécie la *fantasy* « soft » et écologique, à la Tolkien, ainsi que les histoires de fantômes ou de vampires où ces derniers ne sont pas si méchants, en fin de compte. Elle croit avoir assisté à une lévitation à Katmandou (le yogi s'est peut-être élevé de quelques centimètres, peut-être pas). Non violente et romantique, elle croit au surnaturel, mais n'a pas d'idées préconçues sur ce qui se passe. Si vous avez besoin de motiver les investigateurs, faites-la assassiner horriblement par les goules.

Eliott Lopez
Âgé de 9 ans, c'est le fils de Carlos et de Deirdre Lopez. Carlos anime un fanzine sur la littérature fantastique (ou un blog, dans les années 2000) et est l'une des figures les plus dynamiques du fandom lovecraftien ; Deirdre est costumière de théâtre et sera l'un des juges des divers concours de costumes. Le jeune Eliott a la tête sur les épaules, les pieds sur terre et environ quarante ans d'âge mental. Il considère que ses parents ne sont jamais sortis de l'adolescence et qu'il faut bien qu'il y ait un adulte dans la famille. Sagement posé dans un coin de stand, il regarde les adultes s'agiter, secoue la tête, soupire et se replonge dans son numéro de *National Geographic*. Sa réplique préférée est : « non, mais vous n'avez pas honte, à votre âge, de faire des trucs pareils ? »

Carrie Turner
Carrie joue l'un des premiers rôles d'une série d'épouvante sur une chaîne du câble, ce qui lui a valu d'être invitée à la convention. Blonde et mignonne, elle est plutôt bonne comédienne, mais elle a du mal à prendre « ces trucs de geek » au sérieux. Elle signe photos et affiches avec le sourire qui s'impose, mais refuse catégoriquement de remettre la nuisette ultracourte et tachée de sang qu'elle portait à la fin de l'épisode pilote, et qui, à elle toute seule, a fait décoller les audiences. Elle ne se lancera pas dans l'enquête, mais bizarrement, elle peut être de bon conseil : elle joue les investigatrices de l'étrange depuis deux saisons et, à force, elle a mémorisé quelques trucs.

Acte II : Enquête aux confins de la réalité

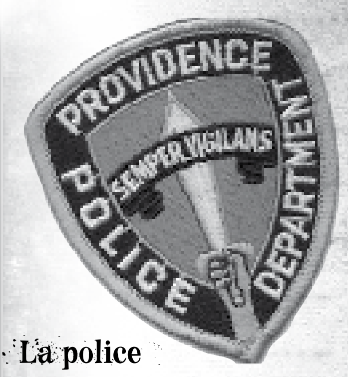
En elle-même, cette enquête n'est pas réellement difficile… mais n'oubliez pas que la présence d'une foule de fans enthousiastes a tendance à brouiller les pistes.

Les environs de la chambre de Blake

Sa porte s'ouvre juste en face des escaliers et des ascenseurs de l'hôtel. Situé un peu plus loin dans le couloir, un escalier de secours donne dans une ruelle où dort un clochard qui n'a vu personne. Au rez-de-chaussée, le réceptionniste n'a rien remarqué d'anormal. Reste une possibilité : que les ravisseurs soient descendus jusqu'au parking du sous-sol. C'est la bonne. Le gardien du parking, un alcoolique impénitent, a vu une grosse Cadillac noire sortir à toute vitesse vers trois heures et demie. Il a juste eu le temps de voir ses occupants : un vieux monsieur endormi (Blake) et deux hommes qui l'ont terrifié, sans qu'il puisse préciser pourquoi. « Des diables ! », c'est tout ce que l'on peut lui soutirer de plus cohérent à ce sujet. Il reste marqué par ce qu'il a vu.

Le lieu de la seconde disparition

Carmen Street est une rue du quartier italien de Providence, essentiellement habitée par des immigrés siciliens. Ici, la loi du silence règne et il faudra bien faire comprendre que l'on n'est pas de la police pour obtenir des informations (test de Persuasion). Deux ou trois « mamas » qui passent leur temps à bavarder sur le pas de leurs portes peuvent donner des descriptions volubiles de l'enlèvement et de la voiture noire. Elles ne sont pas très sûres du numéro du véhicule, mais elles finissent par tomber d'accord sur FC-785.



La police

Elle est représentée par le **lieutenant Peter Mills**, un petit flic trapu et désagréable. Il s'est élevé à son poste actuel à la force du poignet, sans avoir le temps de penser à autre chose qu'à sa carrière, aussi est-il bourré de préjugés. Dans un premier temps, il est persuadé qu'il a affaire à des meurtres rituels commis par des adorateurs du Diable (qui pullulent parmi les amateurs de littérature fantastique, c'est bien connu…). Puis, une fois en possession des résultats de l'analyse du sang retrouvé chez Blake, il croira à un « coup de pub ». Il est très probable qu'il retrouve la trace de Stuart.

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

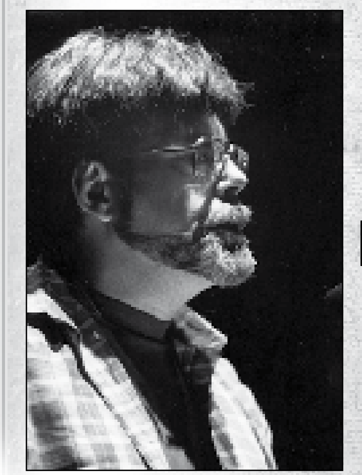
Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	55

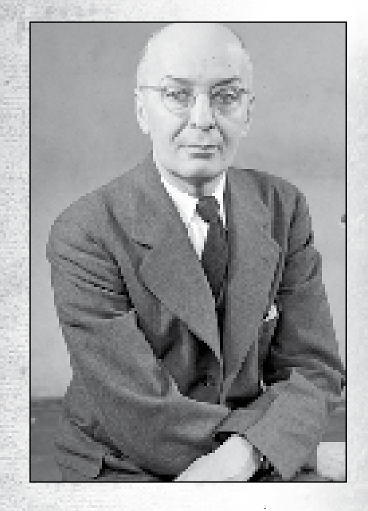
Compétences

Droit	35 %
Discrétion	50 %
Échafauder des théories absurdes	40 %
Psychologie	45 %
Suivre une piste	35 %
Trouver Objet Caché	50 %

Armes

• Revolver cal .38 Dégâts 1d10	60 %
• Coup de poing Dégâts 1d3 +2	65 %


Stephen Köning



James T. Stuart

Méchant malgré lui

APP	9	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	35

Compétences

Allemand	40 %
Bibliophilie	50 %
Histoire	55 %
Insister pour être payé en liquide	75 %
Négocier les prix	60 %

Armes

• Pistolet cal .38 30 %
Dégâts 1d10 (il n'hésitera pas à s'en servir contre des investigateurs qui s'introduiraient chez lui)

La Central Police Station

Avec un test réussi dans une compétence d'Influence, il est possible d'apprendre l'identité du propriétaire de la voiture immatriculée FC-785. C'est un certain J. T. Stuart, qui tient une librairie dans Angell Street : Eldritch Books. Ce nom devrait dire quelque chose aux investigateurs, s'ils ont visité la chambre de Blake.

James Theophilus Stuart

Sa petite librairie crasseuse d'Angell Street est encombrée de livres anciens, dont certaines raretés précieuses.

Stuart, un petit homme malingre et nerveux, affirme avoir reçu il y a deux jours un coup de téléphone de Blake qui voulait savoir s'il avait en magasin des livres de valeur… La police ne retrouvera pas trace de ce coup de téléphone.

En réalité, c'est Stuart lui-même qui est venu trouver Blake dans sa chambre d'hôtel sous prétexte de lui vendre un exemplaire de la toute première édition de l'unique roman d'Edgar Poe. Il en a profité pour repérer les lieux, afin de faciliter le travail des goules. Il leur a d'ailleurs demandé de faire disparaître toute trace de son passage, mais, si elles ont ramené le livre, elles ont oublié la facture. Il craint d'être interrogé et cela le rend très nerveux. Si on commence à le questionner à propos de sa voiture, il prétend qu'on la lui a volée, mais qu'il n'a pas encore eu le temps d'aller porter plainte. Il finit par craquer si les investigateurs le pressent un peu trop.

Il se présente comme une victime. Des « gens » le font chanter. Il y a quelque temps, il arrondissait ses fins de mois en récupérant bijoux, dents en or et autres babioles en fouillant de vieilles tombes au cimetière de Swan Point. Non, ce n'est pas bien, mais avec la crise, les petites librairies indépendantes comme la sienne ont du mal à survivre, et il ne lèse personne, au moins.

Une nuit, quelqu'un lui a tapé sur l'épaule… et il s'est retrouvé face à deux… à deux malabars menaçants. Il a accepté de leur fournir des livres pour leur Maître (c'est ainsi que les goules parlent de Lovecraft). Qui ou quoi que soit le Maître, il lit beaucoup, dans tous les domaines, avec une prédilection pour l'horreur, mais il consomme aussi des ouvrages d'histoire, de littérature générale, de vulgarisation scientifique, des méthodes de langue, et ainsi de suite.

Stuart a beaucoup de mal à décrire les deux personnes qu'il a rencontrées cette nuit-là. Dans un premier temps, il fournit des descriptions stéréotypées de petites frappes tatouées, avec des casquettes et des pantalons baggy, mais il ne tarde pas à s'embrouiller dans les détails. Il faut vraiment insister pour qu'il craque et commence à parler de « monstres ».

Avant d'avoir compris ce qui lui arrivait, Stuart s'est retrouvé enrôlé de force dans un projet d'enlèvement qu'il ne cautionnait absolument pas. Quelques heures avant la disparition de Blake, les « bêtes » lui ont demandé les clés de sa voiture, qui se trouve dans un garage de Trenton Street. Il est à peu près sûr que ses « maîtres-chanteurs » lui régleront son compte, si l'on apprend qu'il a parlé.

Si les investigateurs tardent trop avant d'essayer de contacter Stuart, il est probable que la police remonte jusqu'à lui, auquel cas il sera arrêté. Néanmoins, son journal intime, qui relate à peu près toute l'histoire, est dissimulé dans son appartement, au-dessus de la librairie.

Si vous souhaitez rendre l'opposition plus effrayante, il est possible que les goules reviennent liquider Stuart. Les investigateurs arrivent pour trouver le libraire mort, et deux silhouettes sombres qui filent vers la ruelle, se précipitent dans la Cadillac et foncent vers le garage de Trenton Street.

Le garage de Trenton Street

La voiture de Stuart est garée dans le dernier sous-sol. Grâce à un test de Trouver Objet Caché, on trouve des traces de terre et un flacon de chloroforme à l'intérieur du coffre. Si les personnages cherchent à proximité du véhicule, ils finissent par découvrir un tunnel grossièrement creusé dans le sol qui rejoint les égouts. (Et de là, le cimetière de Swan Point, mais si les investigateurs l'empruntent, il est probable qu'ils se perdent et soient sauvés de justesse par une équipe d'égoutiers.)

Acte III : Sous le cimetière

Swan Point

Très vaste, avec des sections vieilles de plusieurs siècles, le cimetière de Swan Point est entouré d'une impressionnante grille de fer forgé (en cas d'escalade, sur un résultat de 96 ou plus, un investigateur s'empale sur des pointes pas si décoratives que ça et encaisse 1d10 points de dégâts. Comptez 1d6 en cas d'échec ordinaire, et déterminez au hasard de quel côté de la grille retombe le personnage).

Le cimetière abrite la tombe d'H. P. Lovecraft. Elle est modeste, difficile à trouver, et située assez loin de l'entrée du tunnel des goules. Pendant la durée de la convention, sa présence attire un afflux de curieux bruyants, brandissant des appareils photos, qui se perdent parmi les monuments ou pire, tentent d'organiser des veillées nocturnes à la mémoire de l'écrivain, avec bière, pétards et musique. Une paire de policiers passe dans le secteur trois ou quatre fois par nuit.



M. Eames, le gardien, est un vieux type très sourd, qui semble lui-même au bord de la tombe. Mais il est loin d'être idiot, et s'il voit les investigateurs faire quoi que ce soit d'anormal, il téléphone à la police. Pris dans le sens du poil (un petit verre, un peu d'argent), il s'embarque dans d'interminables histoires, allant des crises d'hystérie de certains visiteurs aux enterrements « prématurés ». « Aujourd'hui, ça n'arrive plus, pour sûr, mais dans mon jeune temps, avant qu'on oblige tout le monde à se faire embaumer… oh oui, il s'en passait de drôles, en ce temps-là ! »

Aiguillé sur le surnaturel, il prétend que l'on voit parfois des choses étranges dans la partie occidentale du cimetière, la plus ancienne. Il parle de formes lumineuses, de cris étouffés et de drôles de traces. Il avoue d'ailleurs ne plus trop oser s'approcher de l'allée 28, une fois la nuit tombée. L'allée en question est formée de vieilles pierres tombales moussues aux inscriptions à demi effacées, flanquées d'anges aux ailes déployées, aux visages défigurés par les intempéries, de colonnes brisées, de croix écroulées et de deux chapelles. L'une d'elles est fermée par un gros cadenas à combinaison tout neuf. Un test réussi en Mécanique avec un malus de 20 % permet de l'ouvrir. Il est également possible de le forcer, moyennant un test de Puissance avec un malus de 25 %.

En compagnie des morts

Une fois la porte ouverte dans un effroyable grincement, les investigateurs entrent dans une petite pièce où une dalle ouverte révèle une échelle s'enfonçant dans le caveau obscur et rempli de toiles d'araignées. Là, on trouve des plaques scellées dans le mur, portant pour la plupart le nom de « Wilmarth ». Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer qu'il y a moins de poussière devant la tombe de Winthorpe Wilmarth (le défunt le plus récent, mort en 1827). La plaque pivote sans difficulté, et met à jour un tunnel étroit et obscur dans lequel on ne peut s'engager qu'en rampant, l'un après l'autre. Après avoir parcouru une vingtaine de mètres en ligne droite, et avoir notamment traversé de part en part un cercueil contenant les restes de son occupant (test de SAN, perte d'1d4 points en cas d'échec), on se retrouve dans une petite salle où s'amorce un escalier en spirale qui s'enfonce dans la terre. Si les investigateurs s'y engagent, ils ont l'impression de descendre pendant des heures et des heures, dans une ambiance digne des pires cauchemars. Bientôt, les piles des lampes électriques rendent leur dernier soupir. L'air est de plus en plus frais, tandis qu'une sorte de chant murmuré (test d'Écouter) retentit au plus profond de la nuit souterraine. S'ils continuent à descendre, les personnages aperçoivent soudain une vague lueur provenant de la paroi devant eux. Une meurtrière !

Ceux qui regardent par cette ouverture qui ne devrait pas se trouver là contemplent un paysage à couper le souffle. En dessous d'eux s'étend la masse colossale d'un palais délirant : du gothique, mâtiné de précolombien revu par Philippe Druillet. Les angles de la construction paraissent se déformer, onduler… Au-delà du château s'étend une forêt d'arbres noirs et sinistres qui s'éloigne

Gharrakh
Goule

CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de vie 16

Compétences
Conduire (auto) 50 %
Se cacher 80 %
Parler anglais 60 %

Combat
• Griffes 50 %
Dégâts 1d6 +4
• Morsure 30 %
Dégâts 1d6 + harcèlement
• Armes de poing 30 %

Nzrufft
Goule

CON	18	Endurance	90 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 16

Compétences
Cuisiner 45 %
Se cacher 75 %
Parler anglais 50 %

Armes
• Griffes 50 %
Dégâts 1d6 +2
• Morsure 60 %
Dégâts 1d6 + harcèlement
• Armes de poing 55 %

Note : Avec des manteaux amples, des lunettes noires, des perruques et une obscurité propice, les deux goules peuvent passer pour humaines. Elles ont chacune un revolver cal .38. Elles traitent leur captif avec toute la bonté dont elles sont capables, mais elles ne le laisseront certainement pas s'évader. Elles craignent que Nyarlathotep découvre ce qu'elles ont fait et presseront les visiteurs à repartir. Si les investigateurs s'éternisent, ils pourraient très bien finir en ragoût sur la table de Lovecraft.

Celui d'En-Bas

APP	0	Prestance	0 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	6	Puissance	30 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	80 %
POU	30	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Santé mentale Excellente
(compte tenu des circonstances)
Points de vie 15

Compétences

Toutes les compétences universitaires à au moins 30 %
Latin et grec 55 %
La plupart des langues européennes à des pourcentages allant de 10 à 60 %

• SAN 1 / 1d8
Se présente sous la forme humanoïde la plus hideuse que vous pourrez imaginer.

Note : Il peut être tué, mais est aussitôt ressuscité par Nyarlathotep, sous une apparence encore plus abominable.

« Heu… nous venions vous délivrer, mais comme vous êtes occupés… »

Ni Blake ni Köning ne sont pressés de repartir. Le premier passe des heures dans la grande salle du château, au coin du feu, à échanger de très anciens souvenirs avec son vieux mentor et à lui raconter ses propres aventures au pays de l'Écriture. Köning, plus jeune et plus ingambe, passe quelques heures chaque matin à explorer le dédale de couloirs, emmagasinant assez de souvenirs pour alimenter des dizaines de romans d'horreur. Il a de longues conversations avec Lovecraft, lui expliquant comment a évolué le monde extérieur, quels sont les ressorts qui font frémir le public actuel, et esquissant le canevas d'une « collaboration posthume » à tout casser. Si quelqu'un pouvait lui procurer un traitement de texte – et installer l'électricité au château – il serait le plus heureux des hommes.

Tous les deux ont bien conscience qu'ils vont devoir rentrer et que leurs familles doivent s'inquiéter, mais chaque matin, tous les deux finissent par se dire qu'« un jour de plus, ce n'est pas si grave, nous reprendrons la route demain ». Bien entendu, ce désir de rester n'est pas naturel. Aux personnages de trouver un moyen de rompre le charme. Une description assez éloquente de la panique qu'ils ont laissée derrière eux peut suffire… ou non.

Et bien sûr, rien ne dit que les personnages soient insensibles à cet effet. Un test de POU x3 % chaque matin permet de s'assurer qu'ils ont toujours envie de remonter à la surface. Soit dit en passant, ceux qui restent trop longtemps finissent par se métamorphoser en quelque chose de pas naturel, une goule ou pire.



à l'infini. Une lueur crépusculaire tombe du « ciel ». Les spectateurs qui manquent leur test de SAN perdent 2/1d10 points. Finissant leur longue descente, les personnages arrivent dans le palais. Son architecture n'étant pas réellement « fixe », aucun plan n'est nécessaire. Il est constitué par une interminable enfilade de salles au mobilier étrange. Dans certaines pièces, des voix inhumaines murmurent des choses hideuses dans des langues oubliées. Les murs sont couverts de trophées, des têtes de créatures monstrueusement difformes. Il y a, çà et là, des rangées d'armures conçues pour des êtres inhumains, frappées d'un indescriptible Signe jaune, etc.

Selon votre imagination et votre fantaisie, faites errer vos joueurs dans toute une série de pièces en usant et abusant des caprices du bâtiment (« Bon, on repasse la porte. — Quelle porte ? — Ben, celle par laquelle nous sommes entrés… — Ah, celle-là… Elle n'existe plus. »). Faites-leur rencontrer certaines des effroyables abominations sourdes et aveugles qui rampent le long de couloirs interminables. Ils risquent de tomber aux mains des goules, qui décident, après une sérieuse discussion sur leurs mérites culinaires, de les conduire jusqu'au « Maître ». À moins qu'ils ne tombent sur « Celui d'En-Bas » au détour d'un couloir, ou sur les deux écrivains enlevés. À vous de doser vos effets !

Le prisonnier de l'enfer

Lovecraft est victime d'une plaisanterie cosmique. Il est souvent seul, comme il aimait tant l'être, et n'a plus à se préoccuper de gagner sa vie… mais il est absolument incapable d'écrire une ligne. Sa forme physique est un concentré de tout ce qu'il y a de plus abominable, pourtant il ne peut pas se suicider pour s'en débarrasser, car s'il le faisait, Nyarlathotep le réincarnerait instantanément. Quoi qu'il en soit, il est extrêmement désireux de communiquer avec des êtres humains, mais :

1. Son apparence actuelle n'a pas arrangé sa timidité naturelle. Il restera caché le plus longtemps possible. Une fois décidé à se montrer, il se dissimulera derrière un écran de mots ronflants. (« Fous que vous êtes ! Méprisables inconscients ! Vous n'avez donc encore rien compris ! Je suis le Maudit, le Damné, le Banni ! Je suis Howard Phillips Lovecraft ! »)
2. Il n'a pas réussi à se débarrasser de ses préjugés et éprouve une certaine méfiance envers tout ce qui n'est pas britannique ou originaire de la Nouvelle-Angleterre. Il ne deviendra cordial qu'au prix de quelques efforts, se révélant un hôte prévenant, bon et chaleureux. Il essaye autant que possible d'éviter les goules.

Souvenez-vous qu'il s'agit d'un personnage pathétique, qui vient de passer des décennies dans la plus terrible des prisons et qui est conscient qu'il risque d'y rester pour l'éternité. Faites d'abord tout pour que vos joueurs croient être sur la piste d'une horreur inhumaine, une impression que le premier contact visuel avec Lovecraft ne pourra que conforter. La révélation de son identité devrait les laisser « sonnés ».

Conclusion

Une fois revenus à la surface, Blake et Köning se prétendront incapables de se souvenir de ce qui leur est arrivé. Blake mourra quelques mois plus tard, mais Köning tirera de son expérience la matière d'un roman où un écrivain est enlevé par un fan… Il est également possible que Nyarlathotep découvre ce qui s'est passé, auquel cas il fera disparaître l'accès utilisé par les personnages pour arriver jusqu'au palais.

Si vous êtes d'humeur ambitieuse, ce scénario peut très bien servir d'introduction à une vaste quête dans les Contrées du rêve, au cours de laquelle les investigateurs tenteront de libérer l'âme de Lovecraft. La solution la plus « simple » consistera peut-être alors à se rendre à Kadath pour y négocier directement avec le Chaos Rampant. Bon courage !





Option : La chute du château de l'épouvante

L'arrivée d'un groupe d'humains rompt peut-être de délicats équilibres. Ou alors, Nyarlathotep sent qu'il se passe quelque chose et entreprend de punir Lovecraft.

Peu après leur arrivée, l'ambiance du château change. Les goules hurlent à la mort. Des nuées de chauves-souris malformées jaillissent des tourelles. D'autres créatures indescriptibles rampent hors des douves.

Un à un, les arbres du parc tombent en poussière. Les créneaux s'éboulent. Des fissures apparaissent dans les murailles. Bref, le château tombe en ruine, subissant en quelques minutes des siècles d'entropie. Si les personnages ne veulent pas périr sous les décombres, ils doivent foncer jusqu'à la grande tour et remonter à la surface… en espérant que l'escalier ne s'effondrera pas sous leurs pieds.

Les écrivains prolongent les adieux avec Lovecraft au-delà du raisonnable – ou pire, tentent de le sauver. C'est l'occasion d'une belle scène pathétique, où les investigateurs voient Lovecraft leur faire un dernier salut, avant que le plafond de la grande salle ne s'abatte sur lui. Blake pleure sans retenue, Köning tente de le réconforter… et bon sang, quand est-ce qu'ils vont comprendre qu'il faut *courir* ?

(Notez qu'à 80 ans bien sonnés, Blake n'est de toute façon pas très ingambe…)

Le Maître des engoulevents

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs enquêtent sur un suicide, croisent la route d'un odieux personnage et apprennent que certains oiseaux ne sont pas de sympathiques boules de plumes.

En quelques mots

Les investigateurs découvrent un maître-chanteur dont les informateurs sont… morts. Leur adversaire se croit intouchable et, de fait, il bénéficie de solides protections, à la fois matérielles et magiques. Que faire ?

Implication des investigateurs

Tel qu'il est rédigé, ce scénario est prévu pour un groupe de personnages bostoniens appartenant à la « bonne société ». Son déclencheur est le suicide de Julia Bellingham, une proche de l'un des personnages – une amie ou, mieux encore, une parente. Les « proches » sont une catégorie suffisamment large pour que vous puissiez y glisser beaucoup de monde !
Bien entendu, des variantes sont possibles.

- Une possibilité retorse est de faire de l'un d'eux l'ancien amant de Julia… et le père du bébé qui sert de point d'appui au chantage. Le personnage idéal pour cela est jeune, doté d'une APP élevée… et éloigné des critères de la bonne société blanche et protestante de Boston. Gigolo italien ? Joueur de base-ball cubain ? Intellectuel socialiste ? Noir partisan de l'égalité raciale ? Parfait ! Inutile de dire qu'avec une telle « carte de visite », la première partie de l'enquête sera nettement plus difficile, sans être impossible – le père de Julia est ravi de se débarrasser de son encombrante petite-fille en la refilant à son père, ce qui l'oblige à lui ouvrir sa porte, au moins pour un moment.
- Dans le même ordre d'idées, vous pouvez décider que le fiancé actuel de Julia se trouve parmi les investigateurs. Cette possibilité convient à un personnage d'une classe sociale légèrement inférieure à celle des Bellingham – peut-être un salarié prometteur de leurs entreprises ? Il ignore tout du passé de sa bien-aimée. D'ailleurs, est-il amoureux d'elle ou Julia n'est-elle qu'un marchepied vers la fortune ? La découvrir fille-mère risque de lui donner un choc.
- Si vous avez un groupe de vétérans, il est possible que Carew, le sorcier complice du maître-chanteur, ait pris dans ses filets le fantôme d'un investigateur tombé au champ d'honneur. Dans ce cas, il connaît le détail de leurs activités, qui incluent probablement une collection de meurtres et d'incendies volontaires. Thurston entreprend de les faire chanter. Selon leurs moyens, il peut leur demander de l'argent… ou des services adaptés à leur statut d'experts en occultisme. « En échange de mon silence, vous allez me récupérer tel grimoire dans la bibliothèque de l'université d'Arkham » est un bon exemple de marché susceptible de donner matière à un scénario. Thurston est prudent – il sait de quoi le groupe est capable – et limite volontairement ses exigences. Cela n'empêchera pas les personnages de vouloir le neutraliser.

Enjeux et récompenses

- Si vous avez joué Thurston comme il convient, le démolir sera une récompense en soi.
- Neutraliser Carew rapporte 1d6 points de SAN à chaque investigateur. Ajoutez-y 1d6 points supplémentaires pour la libération des fantômes.
- Si Bellingham est mis au courant des raisons du suicide de sa fille et apprend que les investigateurs ont mis le maître-chanteur hors circuit, il aura une dette envers eux. Cela peut prendre la forme d'un bonus d'1d10 points de Crédit, d'une faveur à venir… ou de nouveaux contrats apportés par des amis du milliardaire.

Ambiance

La première partie, celle de l'enquête terre à terre, doit être *étouffante*. Les investigateurs évoluent dans un milieu qui ne tolère ni scandales, ni même écarts de conduite. D'une manière assez perverse, Thurston peut être une bouffée d'air frais : c'est un salaud honnête, qui joue cartes sur table.
Dans la seconde moitié de l'aventure, les personnages perdent l'initiative et se retrouvent traqués par des spectres envoyés par Carew. On passe d'une affaire policière à une histoire de fantômes. La transition peut être brutale ou progressive, selon votre manière de jouer. Dosez les apparitions de manière à ce qu'elles effrayent les personnages sans pour autant les écraser.
Enfin, les investigateurs reprennent la main et neutralisent le sorcier. Le final doit être rapide et spectaculaire.

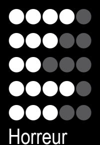
À l'affiche

Julia Bellingham
Fille-mère à une époque et dans un milieu qui ne tolèrent pas les écarts de comportement, saignée à blanc par un maître-chanteur. Son suicide donne le coup d'envoi de ce scénario.

Henry Thurston
Maître-chanteur odieux, fourbe et cruel.

Professeur Frederick Carew
L'ancien mentor de Thurston, devenu son complice et le responsable de la partie surnaturelle de leurs activités.

Jedediah Nicholls
Un fantôme peu disposé à se laisser faire par Carew.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutants
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🯅🯅🯅🯅🯅
Époque	1924

Mise en place

Introduction des investigateurs

Boston, 2 mai 1924, 2 h 30 du matin. L'un des investigateurs, de préférence un dilettante, à défaut le plus riche de l'équipe, est réveillé en sursaut par un appel téléphonique. À l'autre bout du fil, une correspondante qui paraît très perturbée. Ses premiers mots sont : « Monsieur, c'est affreux, venez vite ! », après quoi elle éclate en sanglots. Une fois la crise passée, le personnage reconnaît la voix de Regina, la gouvernante des Bellingham. On vient de trouver Julia Bellingham, morte. Julia se trouve être une nièce, une cousine ou une amie proche du personnage. Il l'aimait beaucoup. Il ne lui reste plus qu'à se précipiter…

Les autres investigateurs peuvent être d'autres proches de la morte, le médecin de famille… ou des amis du personnage, à qui il demandera de l'aide dès qu'il se sera rendu compte qu'il y a quelque chose de louche (c'est-à-dire dès le lendemain, normalement).

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer aux États-Unis ?
« Boston » est juste un raccourci commode pour « une ville ancienne où il y a beaucoup d'argent ». La même histoire fonctionnera tout aussi bien en Europe. Vous n'aurez même pas besoin de toucher aux engoulevents : une sous-espèce est présente de ce côté de l'Atlantique. Son territoire s'étend de l'Irlande à la Russie.

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Des scandales familiaux étouffés qui remontent à la surface *plus* des fantômes ? Ce scénario pourrait avoir été écrit pour **l'ère victorienne** ! Et entre nous, l'ignoble Thurston doit quelque chose à Charles Augustus Milverton, l'un des adversaires les plus retors de Sherlock Holmes.
Ses ressorts sont moins adaptés à **l'époque moderne**, en revanche. Notre monde est à la fois obsédé par la transparence et indifférent aux autres. Dans ces conditions, il faut sérieusement augmenter les mises pour trouver matière à un chantage. L'enjeu cesse d'être une histoire de mœurs pour devenir politique – Julia s'est peut-être compromise avec des miliciens d'extrême droite, ou (horreur !) avec un étudiant musulman soupçonné de terrorisme.

Les faits pour le Gardien des arcanes

En 1910, Henry Thurston était un étudiant paresseux et désargenté. Inscrit à l'université de Boston, il suivait entre autres les cours du professeur Carew. Ce dernier enseignait la littérature anglaise, mais son hobby était l'occultisme et la démonologie. Avec un petit cercle choisi de « disciples », parmi lesquels Thurston, il tenta de passer de la théorie à la pratique. Toutes ses tentatives pour appeler quelque chose de l'Extérieur échouèrent lamentablement. De plus, des rumeurs de « messes noires » ayant couru, Carew fut prié par les autorités de l'université de prendre sa retraite.

Les années passèrent. Contrairement aux autres étudiants, Thurston garda le contact avec son ancien maître. En 1922, les recherches de ce dernier aboutirent enfin. Il découvrit une formule qui lui permettait d'invoquer des entités spécialisées dans la capture des âmes fraîchement décédées. En échange d'une existence dans le monde matériel (Carew les fit s'incarner dans des corps d'engoulevents), elles lui apprirent quelques autres secrets. Le professeur fut vite capable de garder en prison des âmes fraîchement capturées, puis de communiquer avec elles… il s'en ouvrit à son « disciple ».

Thurston n'est absolument pas doué pour la magie, mais c'est un bon organisateur, avec la dose de sens pratique qui manque à son maître. Il a donc mis sur pied la combinaison suivante : il surveille soigneusement les familles les plus riches du Massachusetts. Dès qu'un de leurs membres est à l'agonie, Carew lui envoie les engoulevents. Une fois l'âme captive, il lui arrache tous ses secrets. Une fois sur deux en moyenne, il découvre quelque chose de potentiellement exploitable. Il ne reste plus à Thurston qu'à faire chanter les survivants. Une bonne dose de bluff, alliée à la connaissance parfaite de leurs actions passées, suffit généralement à les décider à payer. Quand ce n'est pas le cas et qu'il existe encore des lettres compromettantes ou une autre preuve « matérielle », Thurston les fait voler par une petite bande de cambrioleurs à sa solde. L'opération dure depuis un an et demi, et tout le monde est satisfait jusqu'à présent :



Carew et Thurston qui s'enrichissent, et les engoulevents qui capturent les âmes, les confient à Carew et les récupèrent ensuite, une fois qu'elles n'ont plus rien à dire…
Revenons à la famille Bellingham. Un beau jour de l'été 1920, Julia a « fauté » – un moment d'égarement, un beau jeune homme rencontré par hasard dans une soirée… et, neuf mois plus tard, la naissance d'une petite fille. À cette époque et dans ce milieu, la notion de mère célibataire n'est absolument pas acceptée. Un conseil de famille s'est réuni. Il est arrivé à regret à la conclusion qu'on ne pouvait ni abandonner ni noyer l'enfant, ces choses-là ne se font pas. Le bébé a donc été mis en nourrice à la campagne. On a même accordé à Julia le droit de lui rendre visite trois ou quatre fois par an. La jeune fille s'en est accommodée, tout comme elle s'est accommodée des tentatives de ses parents pour la marier.
La mère de Julia est morte il y a six mois, en novembre 1923. Son âme a naturellement tout dit à Carew. La bande de Thurston a aussitôt commencé à faire chanter Julia. Celle-ci a vendu ses bijoux, vidé son compte en banque… et puis, à bout de nerfs et de ressources, elle s'est suicidée.

Acte I : L'inexplicable tragédie

Bellingham Mansion

La famille Bellingham possède un bel hôtel particulier dans l'un des quartiers les plus élégants de Boston. Lorsque l'investigateur arrive, le médecin de famille rédige le certificat de décès, les domestiques pleurent et la police procède aux premières constatations. Bref, la confusion règne.
La chambre de la morte est une grande pièce à l'ameublement moderne et épuré (contrairement au reste de la maison, victorien et surchargé). Le **docteur Strong**, le médecin de famille, prendrait très mal un éventuel examen du corps pratiqué par des profanes. Ses conclusions sont simples : la mort est due à une surdose de somnifères. Selon toute probabilité, c'est un suicide. Sur la table de nuit, une carafe à demi pleine d'eau, deux tubes vides de Véronal et un bloc de papier à lettres. La lettre d'adieu brille par son absence. Des investigateurs très malins qui prendraient le bloc de papier à lettres et noirciraient délicatement la première page arriveraient à lire l'empreinte du texte qui figurait sur la page précédente. C'était une lettre d'adieu, anodine à l'exception de la dernière phrase, qui devrait intriguer le personnage qui la connaissait (voir Document 1, ci-contre). Le père de Julia a fait disparaître la lettre, par peur du scandale.
La cheminée est pleine de papiers brûlés. En passant un moment à fouiller dans les cendres, on peut trouver un fragment de feuille portant l'en-tête de la banque Barnard, Barnard & Barnard (voir Document 2, ci-dessous). Un petit coffre-fort mural est dissimulé derrière un tableau. Les clés sont dans le petit secrétaire, près de la fenêtre. Il contient remarquablement peu de papiers, mais renferme une demi-douzaine d'écrins contenant des bijoux anciens, représentant sans doute une très forte somme. Tout le monde dans la maison pourra dire que ce sont les bijoux de la mère de Mademoiselle, dont elle a hérité il y a six mois… et n'importe quel bijoutier pourra dire que ce sont d'excellentes copies, qui valent tout au plus 100 dollars.

Je ne peux pas continuer.
Je préfère mourir que de mener une telle vie.
Papa, je t'en supplie, ne t'en veux pas.
Je sais que tu m'aurais aidée si j'avais réussi à te parler.
Lily, mon bébé, je t'aime. Pardonne-moi.
Je penserai à vous en m'endormant.

Julia

Livre 3 : Engoulevents
Document 1 - Lettre de suicide de Julia

Les proches

- **Julius C. Bellingham III**, le père, 63 ans. La statue du Commandeur en redingote. La mort de sa fille le touche durement, mais il n'en laissera rien paraître. Tout le monde pourra dire qu'il n'avait guère de contacts avec Julia, bien que vivant dans la même maison. Son idée maîtresse est « pas de scandale ! » Et une enquête, même effectuée par des investigateurs discrets, lui paraît susceptible d'en déclencher un.

BARNARD, BARNARD & BA

Livre 3 : Engoulevents
Document 2 - Page brûlée



Henry Thurston
Vile crapule

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	39

Compétences

Baratin	50 %
Conduite (auto)	25 %
Contacts et ressources (bonne société de Boston)	40 %
Crédit	25 %
Discussion	45 %
Être odieux et antipathique	95 %
Justifier ses turpitudes	80 %
Métier (comptabilité)	30 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Sciences occultes	30 %

Armes

• Revolver cal .22 Dégâts 1d6	50 %

Par conséquent, il sera parfaitement non coopératif : « Monsieur, je trouve vos questions impertinentes. Sortez d'ici. Si jamais je vous revois rôder dans les parages, je vous fais rosser par mes domestiques. Bonne journée. »

- **John Wayland**, le fiancé de Julia, 34 ans. Homme d'affaires à la fortune récente. Pas précisément raffiné, mais brave homme. Anéanti par la mort de sa fiancée, il jure qu'il ne comprend rien à tout cela (vrai), qu'il l'aimait (vrai) et qu'elle l'aimait (un peu moins vrai, mais il représentait une alternative acceptable à la vie à Bellingham Mansion). Il jure de la venger. À vous de voir quelle sorte de complications il peut provoquer…
- **Regina Doyle**, la gouvernante, 67 ans. Elle paraît très affectée, « Pensez donc, Monsieur, je la connaissais depuis qu'elle était tout bébé. C'est vraiment affreux. » Elle a tendance à s'embarquer dans des évocations de souvenirs d'enfance inintéressants, et il est parfois difficile de la faire revenir au sujet de départ. Elle dira que Julia paraissait préoccupée et malheureuse depuis la mort de sa mère. Elle ne sait pas pourquoi. Elle est au courant de l'existence de la petite Lilian, la fille illégitime de Julia, mais elle se garde bien d'en parler. Un test de Psychologie suffit à comprendre qu'elle cache quelque chose. Elle n'est pas vraiment coriace…
- **Irène**, la femme de chambre de Julia. C'est elle qui a découvert le drame. Voyant que la lumière était toujours allumée chez sa maîtresse à 2 heures du matin, elle a voulu éteindre… Elle n'est pas au courant pour l'enfant mais à part ça, elle confirme le témoignage de Regina. En ce qui concerne la dernière journée de Julia, elle a remarqué un changement d'attitude brutal en fin d'après-midi, à la suite d'un appel téléphonique. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à s'adresser au standard de la ville, à obtenir la liste des appels reçus par les Bellingham ce jour-là et à faire le tri. Le seul qui ne soit pas une relation d'affaires de Bellingham père est un certain monsieur Henry Thurston.
- **Forbes**, le chauffeur. À plusieurs reprises depuis le début de l'année, Mademoiselle Julia a pris la voiture sans faire appel à ses services. Si on le tarabuste assez pour qu'il se souvienne des dates, elles concordent avec les retraits bancaires.

La banque Barnard, Barnard & Barnard

Une forteresse de secret et de respectabilité qui ne gère que les très gros patrimoines. Les investigateurs ont intérêt à avoir de bons scores en Crédit ou en Baratin s'ils veulent obtenir une entrevue avec M. Barnard (le troisième). Il leur apprendra que Mademoiselle Bellingham possédait environ 20 000 $ en titres et dépôts. À l'heure actuelle, il reste sur le compte 34 $ et 19 cts. « Elle a converti le reste en liquide ces derniers mois, malgré mes conseils. »

Un peu d'air de la campagne ?

Bellingham père verse une petite somme, chaque mois, aux Wilkinson, un couple de Bedford. Regina Doyle connaît également leur adresse. Peter et Laura Wilkinson sont un couple de rentiers prospères. Ils ont deux enfants à eux… plus la petite Lilian Bellingham. L'enfant va sur ses quatre ans, elle est mignonne et intelligente, mais très timide. Elle ne sait pas encore que sa mère est morte.

Les Wilkinson font de leur mieux pour faire barrage et préviennent Bellingham d'une éventuelle intrusion. S'il apprend qu'ils ont dérangé sa petite-fille, le vieil homme lâche une meute d'avocats féroces à leurs trousses. S'ils creusent autour des Wilkinson, les investigateurs devraient vite comprendre qu'ils perdent leur temps : ce sont de braves gens, tout dévoués à Bellingham et trop riches pour être sensibles à la corruption. Ils n'ont jamais entendu parler de Thurston.

Cancans

L'enterrement a lieu quelques jours après le début des investigations. C'est une bonne occasion de discuter avec une meute de parents plus ou moins proches. Officiellement, Julia est morte d'une surdose accidentelle de somnifères, mais personne n'est dupe. Toutes les commères présentes sont ravies de spéculer sur les causes de son suicide. C'est un bon moment pour parler aux investigateurs du mystérieux « voyage en Europe » effectué par Julia fin 1920 et début 1921. En fait, elle était à la maison de campagne des Bellingham dans le Vermont, le temps d'accoucher, mais ce secret-là a été très bien gardé.

Une amie de Julia leur glisse qu'elle ne comprend pas : « À sa mort, sa mère lui a légué pas mal d'argent. Julia comptait prendre un petit appartement en ville et commencer à vivre, au lieu de rester à croupir dans ce mausolée. Et puis en fin de compte, elle n'a pas bougé. »

Les obsèques sont une bonne occasion de prendre contact avec Thurston, qui a le mauvais goût d'y assister.

Henry Thurston

Ce riche « homme d'affaires » semble avoir fait brutalement fortune il y a deux ans environ. N'importe quel policier ou chroniqueur mondain pourra dire que sa réputation est extrêmement équivoque. C'est sans doute un maître-chanteur, mais il

Chantages

Les investigateurs décideront peut-être de jouer de leurs contacts dans l'espoir de découvrir l'identité d'autres victimes de Thurston. C'est parfaitement possible. D'insistantes rumeurs mentionnent Mrs Frost, Mrs Allen, M. Jarvis et le capitaine Varley. Même si personne ne sait *pourquoi* ces gens sont l'objet d'un chantage, « on » a remarqué qu'ils voyaient souvent Thurston. D'autres noms circulent, mais il s'agit de gens trop riches pour être approchés, ou d'absents. Untel est en Europe depuis plusieurs mois, un autre est en voyage d'affaires à l'autre bout du pays…

Elizabeth Frost

- **Qui est-elle ?** Âgée d'une quarantaine d'années, Mrs Frost est une dame respectable. Son époux, Richard, est l'un des piliers de la très bonne société de Boston.
- **Point faible** : Le petit Richard Jr, six ans, est le produit d'une liaison entre Mrs Frost et un jeune artiste français, Ferréol de Queyrol, qu'elle a connu au cours d'un voyage à Paris.
- **Source** : Mary van Peers, sa sœur, était la seule de ce côté de l'Atlantique à être au courant de son secret. Elle est morte dans un accident de voiture l'année précédente, trois mois avant que Thurston se manifeste.
- **Situation** : Après qu'elle a payé Thurston, à la fois en argent et en nature, le maître-chanteur lui a annoncé qu'il la laissait tranquille. Il a tenu parole pour le moment.
- **Réaction** : Elle refuse catégoriquement de participer aux actions des investigateurs.

Miranda Allen

- **Qui est-elle ?** Mrs Allen est la veuve de Dwight C. Allen, l'armateur bien connu, qui est mort brutalement l'an passé, le lendemain de Noël. Elle avait beau avoir trente ans de moins que son époux, elle affiche un chagrin très convenable et porte toujours le grand deuil.
- **Point faible** : Elle a « aidé » son mari à mourir en ajoutant des champignons qui n'étaient pas prévus dans la recette de la dinde de Noël. Le médecin a conclu à une banale intoxication alimentaire.
- **Source** : M. Allen en personne. Il coopère avec enthousiasme avec Thurston et Carew, qu'il voit comme des vengeurs plus que comme des maîtres chanteurs.
- **Situation** : Mrs Allen paye, paye et paye encore. Elle commence à arriver à court de liquidités, mais contrairement à Julia, elle ne pense pas un instant au suicide.
- **Réaction** : Elle serait ravie de donner un coup de pouce financier aux investigateurs, à condition que ces derniers soient discrets et qu'ils lui ramènent les éventuelles preuves de Thurston sans les regarder. (Elle n'a rien à craindre, ces preuves n'existent pas.)

Richard Jarvis

- **Qui est-il ?** Un agent de change guindé, âgé d'une soixantaine d'années, qui gère les portefeuilles de plusieurs de ses amis.
- **Point faible** : Il a joué avec l'argent de ses clients. Il a fait une erreur, puis une autre, puis une troisième en essayant de dissimuler les précédentes. En définitive, il a perdu des sommes énormes. Ses livres sont trafiqués, et sa survie financière dépend de montages de plus en plus complexes… et de moins en moins honnêtes.
- **Source** : Augustus Pelham, l'un des proches amis de Jarvis, est mort d'un cancer en mars 1923. Il l'a aidé à couvrir ses premières pertes, et conservait ses reconnaissances de dettes chez lui. Les truands de Jackson les ont volées, et elles sont bien au chaud dans le coffre-fort de Thurston.
- **Situation** : Thurston le saigne à blanc très lentement et très prudemment. Il sait que la situation de sa proie est fragile, et ne veut pas le ruiner, mais il lui extorque quelques centaines de dollars chaque mois, en attendant mieux.
- **Réaction** : Jarvis nie violemment être l'objet d'un chantage, quel qu'il soit, et risque d'en venir aux mains avec les investigateurs.

Capitaine Darrell Varley

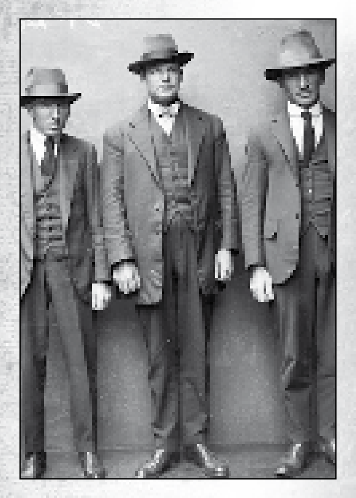
- **Qui est-il ?** Jeune, beau et élégant, le capitaine Varley est un héros de guerre qui songe à se lancer en politique. Il fréquente plusieurs personnalités importantes des partis démocrate et républicain, se laissant courtiser par les uns et les autres sans prendre de décision pour le moment.
- **Point faible** : Varley est un séducteur invétéré qui a trop lu *Les Liaisons dangereuses* et se prend pour Valmont. En septembre dernier, il a brisé le cœur de Sybil Wedell, une jeune fille de 19 ans. Elle s'est suicidée peu après. Thurston a frappé à la porte de Varley en novembre.
- **Source** : Sybil en personne, qui souffre beaucoup de voir Thurston « faire du mal » à son bien-aimé Darrell. De son point de vue, c'est sa faute si elle n'a pas su le retenir. Les lettres de Varley, récupérées par les truands, se trouvent dans le coffre de Thurston.
- **Situation** : Thurston saigne Varley à blanc, et l'oblige en plus à jouer la comédie de l'amitié, à assister à ses réceptions et à dire du bien de lui à ses amis et connaissances.
- **Réaction** : Varley s'est souvent demandé comment tuer Thurston sans se faire prendre, et a observé sa propriété avec l'œil d'un tacticien. Il est tout disposé à partager ses réflexions avec les investigateurs, et s'ils échouent, il est possible qu'il passe à l'acte à son tour. (Il blesse le maître-chanteur… et meurt dans son sommeil la nuit suivante, victime des engoulevents.)

est rusé et prudent. Aucune de ses victimes n'a porté plainte jusqu'à présent. (Les noms de quelques-unes d'entre elles circulent, voir l'encadré « Chantages ». Les investigateurs remarqueront qu'il ne chasse que le « gros gibier ».)

Il habite une propriété somptueuse, un peu à l'extérieur de Boston. En dépit de multiples obligations mondaines, il s'arrange pour recevoir les personnages pendant quelques minutes. Il a une trentaine d'années et est plutôt corpulent, avec une voix profonde et une épaisse barbe noire – le physique d'un parfait traître de mélodrame, en fait. Questionné sur la mort de Julia, il soupire hypocritement : « Ah oui. Terrible tragédie, n'est-ce pas ? Dire que je lui avais téléphoné la veille de sa mort. Je souhaitais l'inviter à la réception que je donne la semaine prochaine. Elle a refusé. » Il prétend l'avoir à peine connue. Il fait de son mieux pour éconduire les investigateurs rapidement. À la rigueur, s'ils paraissent riches, il les invite à sa fameuse soirée.

Si nos héros préfèrent jouer cartes sur table et l'accusent franchement de chantage, il leur rit au nez. Il ne nie pas : « Je ne vois pas pourquoi je me donnerais cette peine, vous ne pourrez rien prouver. Et de toute façon, je suis intouchable. » (Il a corrompu la moitié des officiers de police de Boston.) N'hésitez pas à le montrer sous un jour répugnant. Non seulement il ne paraît pas regretter le suicide de Julia, mais il fait observer : « Ce sera une excellente publicité pour mes affaires. Mes autres clients sauront que je suis vraiment impitoyable quand on me demande des délais. » Une fois que vous vous serez suffisamment amusé et que vous sentirez les personnages prêts à lui sauter à la gorge, Thurston les met poliment à la porte, non sans les avoir avertis qu'il est armé en permanence et qu'il n'hésitera pas à se défendre en cas de besoin.

Deux dogues affamés patrouillent la nuit dans son jardin. Une demi-douzaine de domestiques habitent la maison. Ils ne sont pas au courant des agissements de leur maître, mais ils réagissent normalement aux tentatives de cambriolage : les dames se mettent à l'abri, et les valets, armés de tisonniers, tentent d'appréhender les intrus. Le coffre-fort du bureau est solidement fermé. Il peut être ouvert grâce à un test de Métier (serrurerie) à -10 %, ou en battant une FOR de 35 si les investigateurs préfèrent jouer les brutes. Il contient tous les relevés bancaires de Thurston. Il perçoit de grosses sommes en liquide, deux ou trois fois par mois. Si les investigateurs possèdent la



Patrick, Cody et Bob
Trio de truands

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

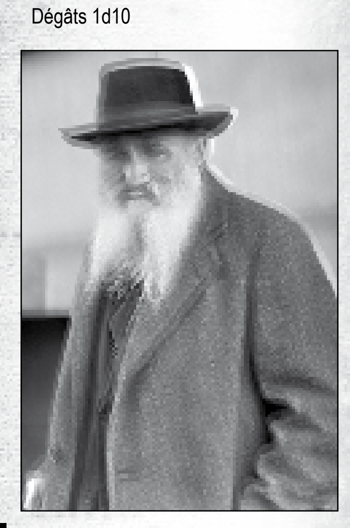
Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	55

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	20 %
Conduite (auto)	40 %
Discrétion	35 %
Pister	35 %
Se cacher	20 %
Métier (serrurerie)	40 %

Armes

• Bagarre	30 %
• Couteau Dégâts 1d4 +4	30 %
• Revolver cal. 38 Dégâts 1d10	30 %



Jedediah Nicholls
Fantôme vindicatif

POU	19
Adversité	80 %

Sorts : Flétrissement, Terrible malédiction d'Azathoth, Appel d'un vagabond dimensionnel, et éventuellement un ou deux autres.

liste des retraits de Julia, ils noteront qu'il a encaissé des sommes correspondant à 50 % de ce qu'elle avait retiré, le lendemain des retraits (les autres 50 % étant pour Carew, bien entendu). Il a aussi de petites rentes, et a fait quelques spéculations heureuses…
Le coffre est doté d'un compartiment secret, qu'il est possible de repérer grâce à un test de Trouver Objet Caché. Il s'ouvre sur un test réussi de Métier (serrurerie) -20 %, ou en surmontant une FOR de 20. Il renferme des liasses de papiers – essentiellement des lettres, mais aussi des reconnaissances de dettes et autres documents compromettants mettant en cause une bonne partie des « gens qui comptent » à Boston et dans le reste de l'État. Détruire ces papiers rognerait sérieusement les griffes de Thurston. Il en voudrait beaucoup aux investigateurs, mais il continuerait les chantages au bluff. La liste complète de ses « clients » est dans un petit carnet qui ne le quitte jamais. De nuit, il l'enferme dans le tiroir de sa table de chevet. Il a le sommeil léger.
S'il se sent menacé, Thurston ne panique pas, il continue à vivre exactement comme si de rien n'était. Autrement dit, il passe l'essentiel de ses journées chez lui, traitant ses « affaires » par téléphone. Une ou deux fois par semaine, il se rend dans un jardin public (jamais le même) pour rencontrer ses victimes et récupérer l'argent. Le soir, il reste chez lui et se couche de bonne heure. Tous les mercredis soir, il rend une petite visite à Carew et ne rentre qu'à minuit passé.

Acte II : La contre-attaque

Filés !

À moins qu'ils n'aient été remarquablement diplomates, Thurston se sent menacé par les investigateurs. Sa première mesure est de demander à sa bande de cambrioleurs de garder un œil sur eux. Les filatures s'effectuent en taxi : la compagnie Silver Arrow sert de couverture à la bande. **Patrick**, **Cody** et **Bob**, les truands, ne sont pas des suiveurs particulièrement adroits (+ 20 % en Vigilance pour les repérer), mais ils sont consciencieux.
Capturés, ils jouent les imbéciles. Si cela ne s'avère pas payant, ils passent aux aveux, de préférence contre la promesse de ne pas faire intervenir la police : « Vous comprenez, je suis un honnête homme, mais quand les flics en veulent à quelqu'un, ils trouvent toujours des misères à lui faire. » Ce ne sont que des sous-fifres, chargés par leur boss, un certain Larry Jackson, de suivre le groupe et d'interrompre les filatures : « Dès qu'on avait toutes vos adresses. Ben oui, c'est bizarre, mais nous, on fait ce qu'on nous dit. »
Ces trois gaillards ont des casiers judiciaires pleins à craquer et ont effectué des cambriolages pour le compte de Jackson, agissant lui-même selon les ordres de Thurston. La police serait heureuse d'éclaircir ces affaires, et a peut-être des indices, comme des empreintes digitales, qui permettraient de coffrer les voleurs. Ceux-ci nient avoir eu un commanditaire et prétendent avoir agi pour leur compte.
Jackson est le patron de la Silver Arrow et un ami de Thurston. Son casier judiciaire est vierge, mais il sert de prête-nom à quelques « honorables hommes d'affaires » d'origine sicilienne, qui ne veulent pas que le fisc puisse relier leurs noms à, par exemple, une compagnie de taxis qui leur permet de blanchir des fonds mal acquis. Ces messieurs n'aimeraient pas qu'on fasse du mal à leur protégé. En revanche, ils sont mécontents d'apprendre qu'il a fait des extras pour le compte d'un étranger à leur famille.

Hantés !

Dès que Thurston a localisé tous les investigateurs, il passe à l'offensive avec l'aide de Carew. Toutes les nuits, aux environs de 2 heures du matin, chaque personnage reçoit la visite d'un fantôme agressif. Qu'il soit endormi ou éveillé, le résultat est le même – le souvenir de la rencontre est plus ou moins flou, c'est tout. Pour ce qui est de l'apparence des fantômes, soyez créatifs ! Ce sont tous des Bostoniens riches, assez âgés pour la plupart. Leur aspect varie. Certains sont de simples nuages de brume verdâtre, d'autres paraissent matériels. À part quelques mauvais coucheurs qui se contentent de pousser des gémissements terrifiants, ils sont heureux de faire un peu la causette, avant d'essayer de drainer tout le POU de leurs victimes (variez les modes d'attaque, du « permettez-moi de vous serrer la main après cette excellente soirée » à la transformation en monstre griffu). Tous sont parfaitement incohérents, passant des souvenirs de leur vie terrestre à des descriptions confuses de leur décès, agrémentées de messages personnels pour leurs proches. Ils ne révèlent rien de ce qu'ils ont vécu après leur mort, Carew le leur a interdit. La plupart évitent même de donner leur nom. Cela n'empêche pas les investigateurs d'en reconnaître certains, grâce à des tests de Connaissance réussis. Tous sont des notables de la ville et tous sont morts au cours de ces dix-huit derniers mois. Certains expriment leurs regrets de devoir les harceler : « Mais, voyez-vous, nous n'avons guère le choix. »
Commencez par des fantômes d'un POU de 12, puis un petit peu plus puissants, jusqu'à environ 15. Après quelques nuits, le POU des investigateurs étant au plus bas, accordez-leur un repos trompeur.
Parmi leurs visiteurs nocturnes, ils peuvent rencontrer :

- **Thurston**. On ne sait jamais, il se peut que les personnages soient du genre à abattre leurs adversaires sans discernement. Dans ce cas, Thurston revient sous forme de spectre, avec une expression d'horreur inguérissable gravée sur le visage. Contrairement aux autres, il attaque pour tuer…
- **Le docteur Nicholls**. C'est un revenant âgé, vêtu d'une longue robe de chambre noire. Très maigre, avec un regard inquiétant, il paraît exceptionnellement matériel. L'un des personnages (celui à qui il reste le plus de POU) le trouve assis dans sa chambre, à sa propre table de travail. Il est en train d'écrire. L'instant d'après, il se retourne et lance un sort de Flétrissement (5 points de dommages). Si on le laisse faire, il continue en appelant un vagabond dimensionnel. Contrairement aux autres, il suffit de lui lancer un objet ou de lui ordonner de disparaître pour qu'il s'évapore. Il laisse un bout de papier derrière lui (voir Document 3, ci-contre).

  Nicholls était un sorcier qui a eu le malheur de s'attirer les foudres de Carew. Moralité, il est prisonnier comme les autres. Mais il est entièrement conscient et peut interpréter les ordres à sa façon – autrement dit, tout faire pour qu'on le libère.

Intermède à Arkham

Le 224 Derby Street à Arkham est une vieille maison abandonnée à deux pas de l'asile. Les voisins parlent volontiers de Nicholls, essentiellement sur le thème « il est mort l'année dernière, bon débarras ». La maison est revenue à un vague petit-neveu qui vit à Boston et s'en désintéresse, mais serait ravi de la vendre. Il est prêt à remettre les clés aux investigateurs pour peu qu'ils lui servent une histoire acceptable – vieux amis de Nicholls, antiquaire désireux de racheter certains meubles, etc.

Une visite, légale ou non, permet de mettre la main sur une malle de vieux papiers extrêmement louches. Après l'aventure, leur étude rapportera quelques points en Mythe de Cthulhu et peut-être deux ou trois sorts. D'un intérêt plus immédiat, les personnages découvrent une correspondance avec un professeur Carew de Boston, qui commence sur le ton de la discussion amicale à propos de problèmes occultes, pour se terminer par des menaces comme : « Et prenez garde, si vous venez un jour à croiser mon chemin, que vous soyez mort ou vif. »

Sur les ailes de l'horreur

Carew garde les engoulevents comme dernière ligne de défense. Il les envoie contre les investigateurs si les fantômes échouent, ou si Thurston est neutralisé.

L'attaque se produit pendant le sommeil des personnages. Ils ont l'impression d'être poursuivis en rêve par une immense Chose dans une forêt sinistre qui pulse et tremble aux cris de milliers d'engoulevents. Ils se sentent rattrapés, aspirés. Ils ont un instant la sensation que leur âme quitte leur corps pour aller dans un au-delà noir et grouillant de formes affamées… avant de se réveiller en hurlant, avec 1/1d4 de SAN en moins. Les engoulevents sont bien là, sous leurs fenêtres, qui font un vacarme de tous les diables. Cela se produit à chaque fois qu'ils ferment l'œil, et c'est de plus en plus pénible à supporter. Si la SAN d'un investigateur tombe en dessous de 30, demandez-lui un test de POU/15. En cas d'échec, il a une crise cardiaque fatale… ou presque : au moment où il sombre dans les ténèbres intervient une forme lumineuse qui ressemble beaucoup à Julia et qui se sacrifie à sa place.

Le domaine Carew

Une petite propriété qui a connu des jours meilleurs, dans un quartier excentré de Boston. Les arbres du jardin sont infestés d'engoulevents piailleurs, un voisinage que n'apprécient que très modérément les riverains. Carew passe l'essentiel de son temps dans son laboratoire au sous-sol. La porte d'entrée est rarement fermée, les personnages peuvent fouiller tout à loisir. Il n'y a d'ailleurs pas grand-chose à trouver : de la poussière, des toiles d'araignée et un coffre renfermant des liasses de billets neufs remis par Thurston. Carew puise dedans quand il a des dépenses à faire. Il y a longtemps qu'il ne se soucie plus de perdre du temps avec les banques.

Le professeur n'est pas complètement sans défense : si les investigateurs lui ont paru dangereux, Thurston lui aura prêté deux truands. Ils ne cherchent pas nécessairement à tuer, mais plutôt à mettre en fuite ou à capturer.

Le sous-sol est le seul endroit à peu près propre de la maison. Il est aménagé en laboratoire, avec tout un bric-à-brac alchimico-magique. Grâce à un test de Sciences occultes, on réalise que tout cela est complètement traditionnel, avec un ou deux ajouts bizarres. Tout un mur est occupé par des étagères soutenant de

Je m'appelais Jedediah Nicholls.
J'habitais 224 Derby Street, Arkham.
Sauvez-moi et vous vous sauverez.

Livre 3 : Engoulevents
Document 3 – Le billet du fantôme



Une poignée de spectres

POU	12 à 15
Adversité	60 %

Pouvoirs
- **Apparition** : Un test d'Adversité réussi leur permet de se rendre visibles pendant 1d10 rounds.
- **Drain** : Une fois visible, le fantôme peut tenter d'absorber le POU d'un vivant, grâce à une lutte POU/POU. Si le fantôme l'emporte, sa victime perd un point de POU. Notez que ce n'est *pas* une perte définitive, la victime le récupère au bout d'un mois.

Compétences

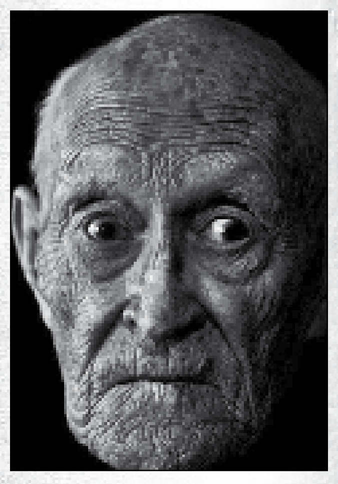
Demander des nouvelles de leurs proches	20 %
Faire comme si de rien n'était	40 %
Gémir	60 %

SAN : De 0/1d3 à 1/1d4, selon les circonstances.

Un effet spécial à bon marché

Les trilles de l'engoulevent sont très particuliers, et il est assez facile d'en trouver des exemples sur Internet. Il n'est pas indispensable de savoir bricoler des fichiers sonores pour fabriquer une belle boucle bien angoissante…





Le professeur Frederick Carew
Sorcier mal inspiré

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 14
Santé mentale 25

Compétences
Crédit 35 %
Histoire et littérature 60 %
Sciences occultes 60 %
Mythe de Cthulhu 15 %

Langues
Latin 60 %

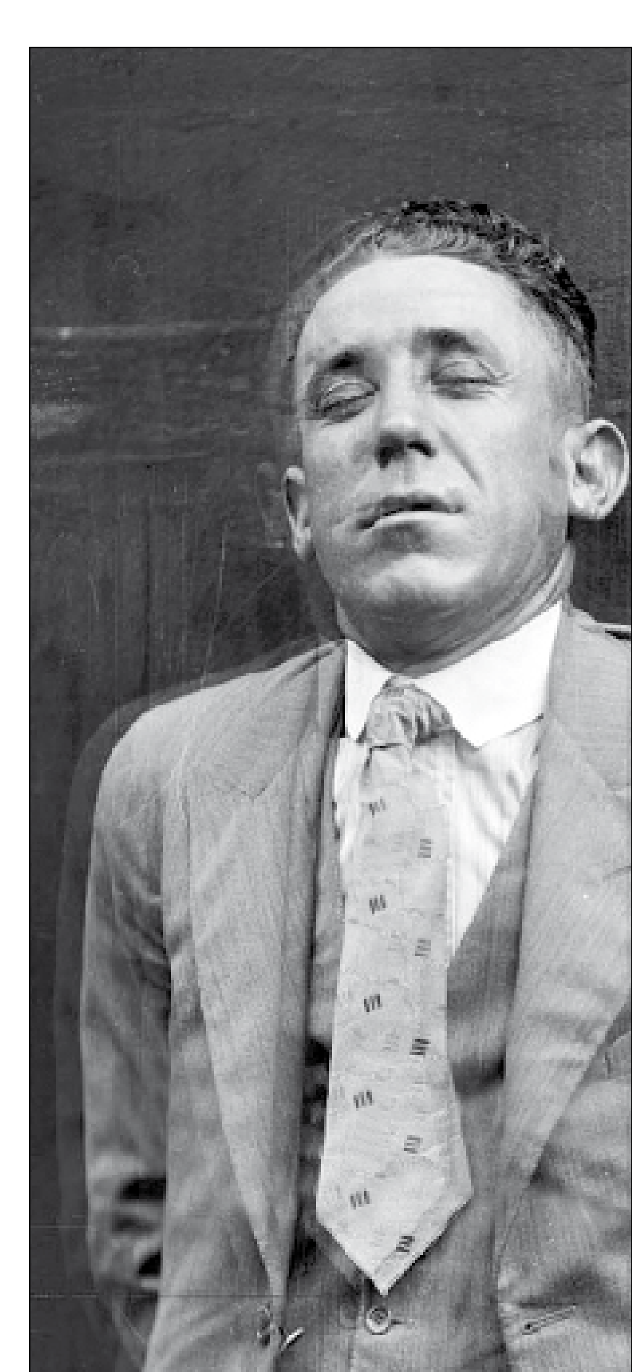
Armes
• Pistolet cal .22 35 %
Dégâts 1d6

Sorts : Commander à un fantôme, Flétrissement, Résurrection (il n'a jamais essayé ces deux sortilèges).

grandes bouteilles en verre noir opaque. Toutes portent une étiquette calligraphiée, avec le nom et la date de capture de leur occupant. Certaines sont ouvertes et vides – elles renfermaient des âmes que Carew a jetées en pâture aux engoulevents – mais la plupart sont solidement cachetées. À vous de décider dans quelle catégorie se range la bouteille de Georgina Bellingham, la mère de Julia !
Carew est un vieillard maigre, chauve et visiblement fou. Il vit dans un monde à lui, uniquement occupé de ses « recherches ». Ce n'est pas un sorcier particulièrement brillant, et il n'a qu'une idée très vague des forces qu'il a mises en œuvre. Si les investigateurs arrivent à discuter avec lui, il est ravi de leur faire un exposé sur la transmigration des âmes. Face à une menace, il réagit rapidement : pistolet et/ou sorts, en fonction des circonstances. Il peut aussi appeler les engoulevents à l'aide. Ils se mettent à chanter sur un rythme hypnotique. En quelques rounds, les investigateurs sont neutralisés (POU/15 à chaque round pour se débarrasser de leur emprise).
La chose la plus intelligente à faire est de briser les bouteilles. Cela libère tous les esprits captifs. En quelques secondes, les investigateurs se retrouvent au milieu d'un pandémonium de formes à demi matérialisées qui saccagent le laboratoire. Les meubles volent en tous sens, épargnant miraculeusement les personnages. L'idéal serait bien entendu qu'en se débattant, Carew renverse un brasero qui mettrait le feu à la maison. Une fois le sorcier mis en pièces, les fantômes s'attaquent aux engoulevents, qui fuient devant des forces supérieures en nombre. Ceci fait, les âmes partiront pour leur véritable destination, quelle qu'elle soit… non sans faire un petit crochet par la résidence de Thurston, si ce dernier n'est pas présent lors de la scène finale. On le retrouvera mort dans son lit d'une « crise cardiaque ».

Conclusion

Au bout du compte, les investigateurs se retrouvent avec une SAN et un POU diminués, compensés par la satisfaction d'avoir mis deux criminels hors d'état de nuire.
Ils ont sans doute récupéré les notes de Nicholls, voire celles de Carew, qui peuvent les mener vers d'autres occultistes de la région. Qui sait, Carew était peut-être membre correspondant de l'ordre hermétique du Crépuscule d'Argent ?
Quant aux engoulevents possédés, ils s'égaillent dans la nature, sans doute pour aller rejoindre leurs frères de Dunwich. Un rituel permettant de renvoyer les entités qui les possèdent sur leur plan d'origine figure certainement dans les notes de Carew, si les investigateurs ont réussi à les récupérer. Encore faut-il faire le tri entre oiseaux inoffensifs et mangeurs d'âmes…



Yacht, rafiot et liqueur d'algues

SCÉNARIO GRAND ÉCRAN

Merci à Bertrand Caillé
pour l'ornithorynque et tout le reste.

Fiche résumé

Où les investigateurs embarquent pour une croisière mouvementée ; lorsqu'ils retrouvent la terre ferme, ils s'aperçoivent que l'océan n'est pas désireux de les laisser en paix.

En quelques mots

Partis pour une simple balade en mer sur le yacht d'un ami millionnaire, les investigateurs se retrouvent témoins d'un meurtre, font naufrage, sont recueillis par des contrebandiers d'alcool et fourrent leur nez dans les affaires d'un groupe de Profonds qui prépare le retour de Cthulhu pour le printemps 1925.

À l'affiche

Charles D. Winsworthy
Millionnaire excentrique, jovial et trop confiant.

Henry Tanner
Comptable indélicat et futur meurtrier.

Jean Jacquart
Marin breton, hybride de Profond et sorcier incompétent.

Gabriel Dole
Fou qui mène une guérilla solitaire contre les Profonds d'Innsmouth.

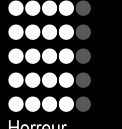
Implication des investigateurs

Vous devez vous arranger pour que tous les membres du groupe embarquent à bord du *Hettie*, le yacht de Charles D. Winsworthy. C'est plus facile s'ils appartiennent à la « bonne société », mais des solutions alternatives sont présentées au paragraphe « Introduction des investigateurs ». Une fois qu'ils seront à bord, l'aventure leur saute au visage. Cette mini-campagne peut être une première exposition au mythe de Cthulhu pour des personnages novices.

Enjeux et récompenses

- Démasquer l'assassin de Winsworthy.
- Sauver leur peau sur la *Mary Flanders* en neutralisant le Dévoreur.
- Comprendre, puis démanteler, la machination des Profonds.
- Survivre aux trois actes rapporte 2d10 points de SAN.

Fiche technique



Investigation	●●●●○
Action	●●●●○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	12 à 16 x
Nombre de joueurs	
Époque	Septembre 1924

Ambiance

Les trois actes de cette mini-campagne ont chacun leur propre ambiance.

- **L'acte I** est une exploration du côté *Gatsby le Magnifique* des Années folles, avec millionnaire extravagant, yacht et coucheries. Il évolue pour devenir un *whodunit* tout à fait classique, un meurtre dans un lieu clos, avec pléthore de suspects…
- **L'acte II** s'ouvre par la découverte d'un lieu peu banal : un entrepôt flottant pour bootleggers. L'endroit se transforme bientôt en piège mortel, hanté par un superprédateur invoqué par un hybride de Profond. La fin de cet acte est un exercice de survie qui s'inspire des trois premiers *Aliens*.
- **L'acte III** marque un retour à une investigation plus classique, dans un environnement dangereux et avec des enjeux élevés.



Livre 3 : Yatch – Document 1a
La lettre d'invitation de Winsworthy
(pour investigateur)

Vieille branche.

Je ne sais pas trop ce que tu es devenu depuis la dernière fois qu'on s'est vus, mais j'ai une proposition malhonnête à te faire. Quel que soit le truc dont tu t'occupes actuellement, tu le laisses tomber et tu viens me rejoindre à New York. Le Hattie, mon yacht, appareille le 12 au matin. Ta cabine t'attend.

Itinéraire prévu : le Maine et la côte du Canada. Nous en avons pour dix ou quinze jours, pas davantage. Franchement, ce serait bien que tu sois là. J'ai bien l'intention de faire de ce voyage quelque chose de mémorable !

Amène ta femme si tu en as une, une copine si elle est jolie – tu ne risques pas que je te la pique, ma femme sera là – ou éventuellement un ami si ce n'est pas un raseur. Plus on sera de fous…

Je t'attends.

Bien à toi.

Charlie

Mise en place

Introduction des investigateurs

Septembre 1924, sur la côte est des États-Unis. Boston, Arkham, New York, peu importe ! L'arrière-saison est belle et les obligations professionnelles des personnages pas trop contraignantes. Tous reçoivent une lettre d'un de leurs amis, Charles D. Winsworthy III (voir Document 1a ci-contre ou 1b page 26, selon le sexe du personnage). Donnez-vous un peu de mal pour détailler la relation qui existe entre eux. Pour les hommes, ce ne devrait pas être trop difficile. Vous disposez d'une palette infinie de copains de régiment, anciens compagnons de chambre à l'université, parents éloignés, camarades de beuverie à l'époque où Charles n'était encore qu'un héritier sans grande fortune, etc. Quant aux investigatrices, elles peuvent être des cousines, des amies d'enfance, de riches héritières, d'anciennes maîtresses…

Vous risquez de devoir faire quelques efforts d'imagination pour intégrer les personnages qui ont des backgrounds exotiques. Des investigateurs issus de la classe moyenne ont eu l'occasion de travailler pour Winsworthy. Peut-être même sont-ils des employés méritants d'une de ses sociétés ? Si vous avez un tordu qui insiste pour jouer un clochard, son personnage sera gentiment kidnappé et embarqué manu militari sur le yacht (Winsworthy a parié 1 000 $ avec son frère qu'il le ferait, et il le fait).

Bien entendu, les investigateurs ont besoin de vacances et peuvent se libérer sans trop de difficulté. De toute façon, quelle personne saine d'esprit refuserait une telle invitation ? C'est à la fois la perspective de passer des vacances de rêve, de renouer une ancienne amitié, et sans doute de se faire des relations utiles.

Livre 3 : Yatch – Document 1b
La lettre d'invitation de Winsworthy
(pour investigatrice)

Chère vieille chose,

Je ne sais pas trop ce que tu es devenue depuis la dernière fois qu'on s'est vus, mais j'ai une proposition malhonnête à te faire. Quel que soit le truc dont tu t'occupes actuellement, tu le laisses tomber et tu viens me rejoindre à New York. Le Stettie, mon yacht, appareille le 12 au matin. Ta cabine t'attend.

Itinéraire prévu : le Maine et la côte du Canada. Nous en avons pour dix ou quinze jours, pas davantage. Franchement, ce serait bien que tu sois là. J'ai bien l'intention de faire de ce voyage quelque chose de mémorable !

Je suis un homme marié, maintenant, et mes intentions sont pures, c'est promis ! Amène ton homme si tu en as un, une amie si elle est mignonne, ou éventuellement un ami si ce n'est pas un raseur. Plus on sera de fous...

Je t'attends.
Bien à toi,
Charlie

Charles D. Winsworthy

Il serait extrêmement mal élevé de fouiller de trop près dans le passé de leur hôte, mais après tout, il faut s'attendre à une certaine paranoïa de la part des investigateurs. Voici les informations que vous pourrez leur livrer, s'ils fouillent dans leurs souvenirs ou font quelques recherches avant de monter à bord.

- **Souvenirs.** Charles est issu de la très bonne société de la côte est. Ses lointains ancêtres paternels sont descendus du *Mayflower*. Trente ans plus tard, ils avaient fait fortune. Après quoi, des générations de Winsworthy sobres, austères et sérieux se sont employées à faire fructifier leur héritage, avec un succès éclatant. Le moins que l'on puisse dire est que l'actuel chef de famille détonne au milieu de cette lignée de puritains. En effet, dès sa plus tendre enfance, Charles D. s'est appliqué à faire le désespoir de son clan. Il y a mis le même acharnement et la même méthode qu'ils avaient mis à arrondir leur bas de laine. Indiscipline, rejet de toutes les traditions, mépris des études, goût du luxe et de la dépense, intérêt marqué pour la danse et les danseuses, il a tout fait pour faire tourner ses parents en bourrique. Il n'en a pas moins hérité du magot il y a huit ans. Le fait de devoir gérer une demi-douzaine de sociétés représentant autant de millions de dollars ne l'a pas vraiment fait mûrir. Il se repose sur des fondés de pouvoir et mène une vie fastueuse et oisive, entre Monte-Carlo, Paris et Boston. Il est resté en contact épisodique avec les investigateurs. C'est le genre d'ami que l'on voit une ou deux fois par an, mais ses soirées sont toujours très réussies. Si l'on creuse un peu, on trouve un brave homme dissimulé sous le provocateur excentrique, mais il cache soigneusement ses bonnes actions.
- **Recherches.** Un tel individu est la providence des journaux à scandale. Les investigateurs trouvent des quantités de coupures de presse sur ses réceptions, ses divorces, ses liaisons, ses excentricités… il n'y a rien de tragique là-dedans. Et bien entendu, rien de sinistre. Pas de meurtres, pas de disparitions inexpliquées, rien de ce qui fait le pain quotidien des investigateurs. Winsworthy apparaît comme un provocateur conscient, qui prend plaisir à choquer les membres de sa caste. Il sait toutefois quand s'arrêter. En fouillant vraiment profondément, les personnages apprennent que certains de ses parents ont tenté de le faire déclarer fou et incapable de gérer sa fortune. Il a franchi l'examen psychiatrique haut la main, et s'est calmé pour quelques mois. Cette information ne se trouve évidemment pas dans les journaux, mais ils peuvent l'obtenir en faisant un usage judicieux d'éventuelles relations. Quant à ses sociétés, les milieux financiers de Boston sont unanimes : elles sont intelligemment dirigées et constituent des investissements sûrs, même si cela est plutôt dû aux représentants que Winsworthy a nommés pour faire le travail à sa place qu'à ses talents propres.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Ce qui va se passer dans l'acte I.

Bien entendu, les vacances vont très mal tourner. Winsworthy n'a rien à voir avec le mythe de Cthulhu, pas plus que ses passagers, mais il n'est pas toujours besoin de poulpes gélatineux pour vous gâcher une croisière.

Un assassin suffit largement. Au cours d'un de ses très épisodiques contrôles, Winsworthy a remarqué qu'il manquait de grosses sommes dans la caisse de la Winsworthy Shipping Corporation, une de ses entreprises (il s'agit d'une flotte de cargos qui fait la navette entre les États-Unis et l'Europe). Une rapide enquête lui a permis de découvrir deux suspects possibles : son frère Norman et Henry Tanner, son fondé de pouvoir.
Soucieux d'éviter un scandale, il les a invités à bord du *Hettie*, avec l'idée d'éclaircir la question. Malheureusement, son enquête n'a pas été suffisamment discrète. Il a donné l'éveil à Tanner, le coupable, qui s'attend à être démasqué et a préparé son coup. Une fois loin en mer, il assassine Winsworthy et sabote la radio. Il compte sur les trois jours que le bateau mettra à atteindre le port pour brouiller les souvenirs des témoins. De plus, cela lui laissera le temps d'effacer d'éventuelles traces… Bien entendu, il n'a pas prévu la présence des investigateurs, qui ne vont certainement pas laisser passer le meurtre d'un ami sans y fourrer leur nez. S'ensuit une réjouissante chasse à l'assassin, assortie bien vite d'une considération déprimante : presque tous les passagers avaient des raisons d'en vouloir à la victime. Avant que nos enquêteurs improvisés aient eu le temps de choisir parmi les coupables possibles, ils vont se trouver pris dans de vrais ennuis. Une tempête (pas entièrement naturelle) fait couler le navire. Tout le monde s'entasse dans les canots de sauvetage, et commence à dériver au large.

… et un peu plus tard

Nos naufragés sont recueillis par la *Mary Flanders*, un gros cargo ancré en dehors de toutes les eaux territoriales. Il sert de relais aux trafiquants d'alcool, ainsi que de casino-bordel flottant pour les équipages de leurs navires. La présence des investigateurs embête tout le monde, mais personne n'y peut rien. En attendant de trouver un navire qui pourra les rapatrier, nos héros sont libres d'aller et venir à bord. C'est là qu'ils surprennent une rencontre entre un membre d'équipage et un Profond… Qu'ils s'intéressent à ce problème-là ou non, l'autre prend les mesures nécessaires pour les éliminer. Et, bien entendu, ils ont toujours l'assassinat de Winsworthy à résoudre. S'ils s'en sortent vivants, il leur reste à revenir aux États-Unis et à démanteler l'opération montée par les Profonds, qui sera l'objet de l'acte III.

Acte I : Le crime du Hettie

En mer, septembre 1924

Tous à bord !

New York, un matin de septembre. Trouver le *Hettie* n'a pas été difficile. Les investigateurs n'ont eu qu'à se présenter à l'échelle de coupée, et un steward en livrée blanche les a conduits à leurs cabines. Leurs bagages les ont rejoints peu après. Si les personnages demandent à voir leur hôte, ils s'entendront répondre que « M. Winsworthy dort encore ». En fait, il n'est pas remis de sa bringue de la veille. À part attendre sur le pont et faire connaissance avec les autres passagers, nos héros n'ont pas grand-chose à faire. Vers 11 heures du matin, le yacht lève l'ancre. Quelques minutes plus tard, il double Liberty Island et s'engage en haute mer. Le déjeuner est servi à midi. Winsworthy y assiste, mais se contente d'un verre de jus d'orange et d'un toast.
Maintenant, c'est à vous de jouer. Laissez les investigateurs s'amuser, bavarder avec les autres passagers et explorer le navire. Ils ont quelques jours de calme devant eux avant que l'enfer ne se déchaîne…

Le yacht

Le *Hettie* est un impressionnant navire blanc et or (voir plan). Il mesure plus de 30 mètres de long, avec deux mâts. Ces derniers ne servent guère, d'ailleurs : l'essentiel de la propulsion est assuré par un gros moteur. Normalement, vous ne devriez pas avoir besoin des spécifications techniques de tout ce bazar. En sachant que bâbord est à gauche

Lectures impies … ou non

En plus d'H. P. Lovecraft, qui est et reste la source indispensable pour quiconque envisage de maîtriser ce scénario, il existe d'autres auteurs recommandés.

- Pour l'acte I, Agatha Christie, évidemment, ainsi que John Dickson Carr, Ellery Queen et tous les auteurs policiers des années 20 et 30, adeptes du crime en milieu clos et des enquêtes sans action, tout en interrogatoires et en finesse. Soit dit en passant, ce scénario peut « rendre » particulièrement bien en confiant l'animation d'une partie des personnages non-joueurs à un compère, qui agirait comme second Gardien. Il est même possible de l'adapter en murder-party – une adaptation intitulée La Croisière ne s'amuse plus du tout se trouve sur www.megarezo.org au moment où j'écris ces lignes.
- Pour l'acte II, La Mary Flanders sort tout droit de l'œuvre de Jean Ray. Lisez tout ce qu'il a écrit ! Les Contes du Whisky et Les Contes du Fulmar (parus sous le pseudonyme de John Flanders) sont particulièrement recommandés pour saisir l'ambiance du cargo. Les histoires d'horreur maritimes de W. H. Hodgson sont également précieuses… mais difficiles à trouver.
- Pour l'acte III, on revient à H. P. Lovecraft, et en particulier à L'Appel de Cthulhu et au Cauchemar d'Innsmouth. À noter que dans la version de l'édition Bouquins de cette dernière nouvelle, on trouve un petit plan de la ville, dessiné par Lovecraft lui-même.

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Ce scénario repose à la fois sur la Prohibition et sur le retour programmé de Cthulhu en 1925, ce qui le rend compliqué à transposer à d'autres époques.
Si vous souhaitez le faire jouer pendant **l'ère victorienne**, Winsworthy est un noble excentrique qui propose une croisière dans les Caraïbes aux investigateurs. Le *Hettie*, qui porte certainement un nom plus digne, fait naufrage au bord de la mer des Sargasses. La *Mary Flanders* est un vieux vaisseau à moitié englouti par un banc d'algues, peuplé de naufragés isolés depuis des années. Les Profonds sont une présence diffuse, qui joue un rôle à l'arrière-plan. Jacquart et ses pareils observent l'évolution de cette société étrange et violente, dans l'espoir de la voir devenir le modèle d'une culture « post-humaine ». Quant à l'acte III, il se déroule dans une petite ville de Louisiane plutôt qu'en Nouvelle-Angleterre.
À **l'époque moderne**, le naufrage se produit sans doute au large des Bermudes. L'assassinat de Winsworthy a lieu après plutôt qu'avant. La *Mary Flanders* devient un îlot perdu où des individus patibulaires, venus d'Amérique latine, déposent des cargaisons de cocaïne à destination du sud des États-Unis. Ils sont autrement plus violents que leurs ancêtres bootleggers. L'acte III se déroule à Puerto Rico, dans une communauté de pêcheurs hybrides.

Et si… je suis allergique à Agatha Christie ?
Vous pouvez tout à fait sauter l'acte I. Les investigateurs sont des marins ou des truands qui font leurs petites affaires à bord de la *Mary Flanders*, quand une bande de naufragés friqués vient semer la pagaille.

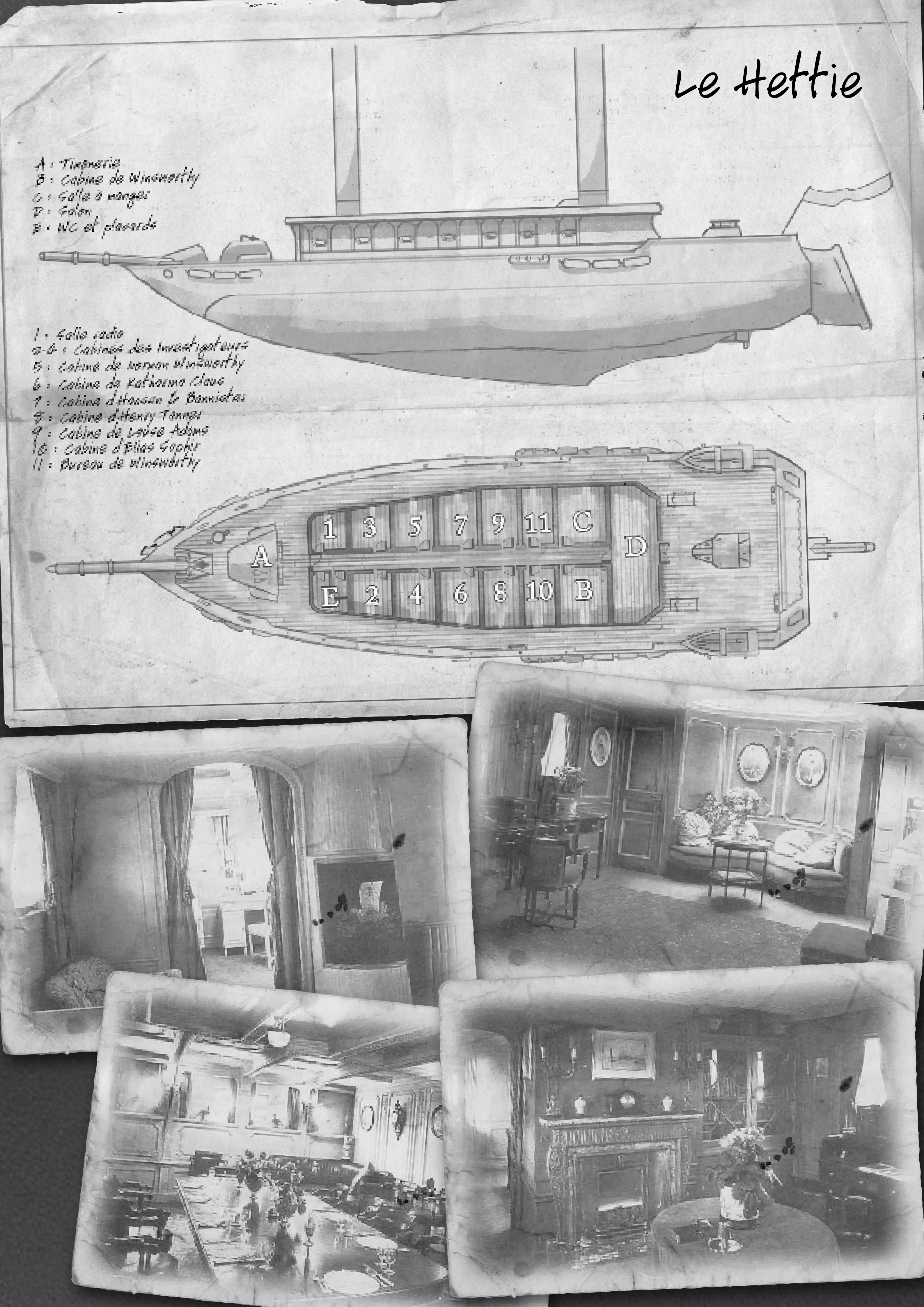
et tribord à droite, vous devriez avoir un vocabulaire maritime suffisant pour faire jouer ce premier acte. La seule zone vraiment importante pour les passagers est le pont et les superstructures qui s'y trouvent. À l'exception de celle du maître des lieux, les **cabines** se ressemblent toutes : deux couchettes dont le socle sert de coffre, un hublot et un petit lavabo dans un angle. La décoration n'a rien d'austère : les tapis sont épais, les draps en soie et les boiseries en teck. Winsworthy et sa femme partagent une grande cabine dotée d'un lit immense et d'une petite salle de bains. La **salle à manger** est vaste et sombre (à cause des boiseries). La seule différence importante avec son équivalent dans n'importe quel grand hôtel est que les tables et chaises sont rivées au sol. Le **salon** est un peu plus gai, avec des lambris plus clairs et un ameublement moderne, dans ce que l'on n'appelle pas encore le style art déco. C'est, avec le pont, l'endroit le plus fréquenté par les passagers. Il faut dire que s'y trouvent des canapés confortables, un bar remarquablement fourni et un gros meuble qui fait à la fois radio et tourne-disques. L'espace est suffisant pour qu'un ou deux couples esquissent quelques pas de danse. Quant au **bureau**, c'est la seule pièce verrouillée en permanence. Winsworthy est le seul à avoir la clé. C'est une grande cabine, meublée d'une table de travail et de plusieurs armoires classeurs. Le millionnaire y passe au moins une heure chaque jour, ce qui est assez étrange, quand on sait que son rythme de travail habituel est plutôt d'une heure par mois. Le **pont** propose quant à lui la quantité réglementaire de chaises longues… et de bouées de sauvetage fixées aux parois de l'habitacle.

Passagers, équipage et figurants

Charles D. Winsworthy, 39 ans



Le célèbre play-boy commence à s'empâter et son teint mérite depuis peu le qualificatif de « couperosé ». Mais il reste le joyeux compagnon que les investigateurs ont toujours connu, l'homme dont la devise est : « Plutôt mourir d'une cirrhose que d'ennui. » Toujours de bonne humeur, toujours disponible pour ses invités, c'est un ami idéal. Toutefois, des investigateurs observateurs remarquent qu'il est imperceptiblement plus réservé que


Le Hettie
A : Timonerie
B : Cabine de Winsworthy
C : Salle à manger
D : Salon
E : WC et placards
1 : Salle radio
2-4 : Cabines des investigateurs
5 : Cabine de Vernon Winsworthy
6 : Cabine de Katherine Claus
7 : Cabine d'Hansen & Bannister
8 : Cabine d'Henry Tanner
9 : Cabine de Louise Adams
10 : Cabine d'Elias Saphir
11 : Bureau de Winsworthy
1
3
5
7
9
11
C
A
D
E
2
4
6
8
10
B

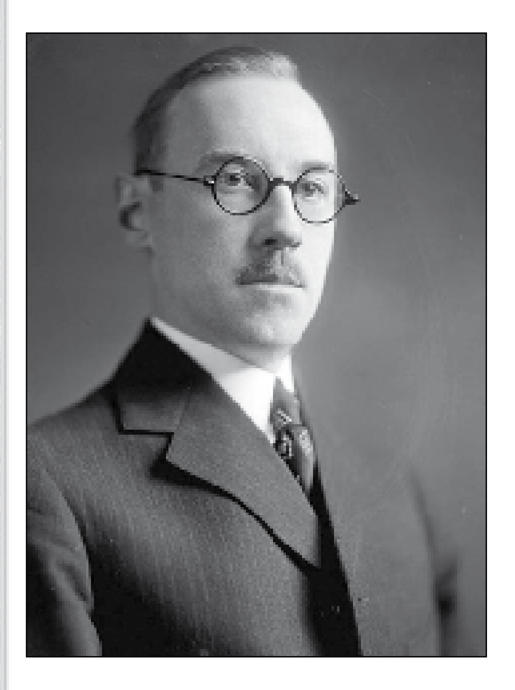
d'habitude devant sa femme. Il n'a qu'un seul secret : il a écrit, à ses moments perdus, une opérette et il est fermement décidé à la faire jouer. D'où la présence d'Elias, de Bannister et de quelques autres…

Elisa Becker Winsworthy, 23 ans



C'est l'épouse du précédent depuis six mois (pour l'anecdote : c'est la quatrième). C'est une grande et belle créature rousse, avec des yeux verts intenses et des sautes d'humeur violentes. Avant de rencontrer son mari, elle était danseuse à Broadway. Tout le monde, y compris Charles qui s'en moque, est parfaitement conscient qu'elle n'en veut qu'à son argent. En revanche, il la soupçonne d'avoir une liaison… et n'apprécie pas.

Henry Tanner, 53 ans



Un gentleman paisible et grisonnant, qui passe son temps à remonter nerveusement ses petites lunettes cerclées d'écaille. Il passe ses journées au salon, à faire des mots croisés. Aux repas, il ouvre rarement la bouche, et ses réflexions tombent généralement à plat (du moins, tant que personne n'aborde le sujet de la finance, des placements, des obligations et ainsi de suite ; là, il devient intarissable). Fondé de pouvoir de la Winsworthy Shipping Corporation, il ne cache pas qu'il aimerait bien être ailleurs, protestant qu'il n'est là que pour affaires et qu'il aimerait bien que son patron cesse de les mélanger avec le plaisir. C'est notre assassin. Appliquez-vous à ne pas le mettre en avant, et à persuader les personnages que c'est un petit comptable inoffensif…

Elias Saphir, 42 ans



Producteur à Broadway, gros, dégarni et suant, il fume sans cesse d'immondes cigares noirs et engloutit des litres d'alcool sans dommages apparents. Il a la cordialité envahissante et la sale manie de cataloguer les gens en fonction des rôles qu'ils pourraient jouer dans une de ses productions : « Dites, vous n'avez jamais pensé à faire du théâtre, des fois ? Parce que vous avez ex-ac-te-ment la tête qu'il faut au vieux clochard assassin de *Terreur sur New York*, que je monte à la saison prochaine. » Si on passe sur tous ces petits défauts, on découvre un assez brave bougre. Il est l'amant d'Elisa et sait que Winsworthy s'en doute, même si Charles l'a officiellement invité pour parler de sa comédie musicale. Du coup, il fait une cour peu discrète à toutes les femmes du bord, histoire de détourner les soupçons. Elisa a beau savoir que c'est une ruse, elle bouillonne de jalousie…

Norman D. Winsworthy, 29 ans

Physiquement, il ressemble beaucoup à son frère aîné. Mais contrairement à Charles, qui a dépensé des trésors d'intelligence



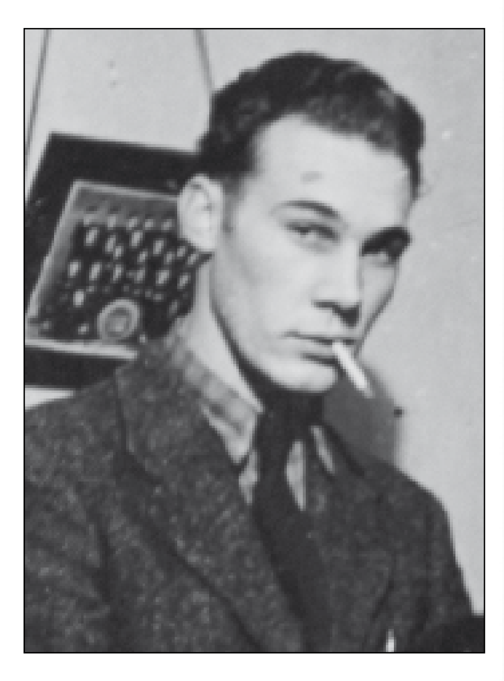
pour arriver à ne rien faire, Norman est un individu sans relief, trop mou pour réussir quoi que ce soit. Il est gentil, bavard… et fait partie de cette catégorie d'individus dont on oublie les traits dès qu'ils ne sont plus dans la pièce. Malheureusement pour lui, il se fait une très haute opinion de ses capacités, et en veut beaucoup à son frère de le laisser « croupir à un poste subalterne » (vice-président de la Winsworthy Shipping Corporation, ce qui n'est tout de même pas si mal pour quelqu'un qui passe moins de trois jours par mois au bureau). Bien entendu, il n'a pas remarqué que Tanner puisait dans la caisse. Il a de grosses dettes de jeu. Comme de juste, ses créanciers sont des gens peu recommandables. Il demandera 5 000 $ à son frère à un moment ou à un autre de la croisière. Ce dernier refuse sèchement…

Katarina Claus, 22 ans



De son vrai nom Klossowski, cette chanteuse est à la fois la dernière découverte en date d'Elias et la maîtresse de Norman. Belle, brune et ambitieuse, elle a l'impression très nette de s'être trompée de frère. Dès les premiers jours, elle tente presque ouvertement de vamper Charles, sans grand succès. Si l'un des investigateurs a l'air vraiment riche, elle pourrait redéployer ses filets pour lui. Elle n'est pas extrêmement intelligente, mais elle est très bien renseignée. Elle est notamment au courant de la liaison entre Elias et Elisa, qui reste sa meilleure amie. Elle gaffe à plusieurs reprises au cours de la croisière, dont une fois à portée d'oreille de Tanner… ce qui donne à ce dernier l'idée d'une petite mise en scène au moment du meurtre.

Pelham « Plug » Bannister, 27 ans



Petit, brun et frêle, Bannister ne ressemble absolument pas à un auteur à succès. Pourtant, il a déjà écrit une bonne trentaine de romans et autant de scénarios pour la radio, sans compter un nombre incalculable de nouvelles (policier, étude de mœurs, comédie, etc.). Ses poches sont bourrées de carnets de notes, dont certaines pourraient être mal interprétées : « Cérémonie. Sacrifice jeune fille. Le Bouc apparaît. Après ? » Vous et moi savons qu'il s'agit de l'ébauche de *Des femmes pour Belzébuth*, qu'il doit rendre à son éditeur à la fin du mois d'octobre, mais je veux bien parier que les investigateurs penseront à des choses beaucoup plus sinistres. Bannister connaît assez mal Winsworthy, mais il a publié ses derniers romans dans une maison d'édition contrôlée par ce dernier. Charles veut lui faire réécrire les dialogues de sa comédie musicale. Il le lui proposera. Bannister refusera.

Un petit mot de la Prohibition

Aux termes de la loi américaine, Winsworthy est un criminel. En effet, l'importation, la possession et la consommation de toute boisson titrant à plus de 0,5° peuvent valoir jusqu'à un an de prison ferme et 1 000 $ d'amende. En pratique, tout le monde s'en moque, en particulier les riches. Il existe une foule de moyens de contourner l'interdiction. Il suffit par exemple de prétendre que l'objet du délit faisait déjà partie de votre cave en 1919, lors de l'entrée en vigueur de la Prohibition. Évidemment, c'est un peu difficile à soutenir lorsque vous êtes pris en possession de bouteilles étiquetées 1920 et plus, mais personne n'y regardera de si près, si vous êtes d'une condition sociale correcte. Après tout, le but de la loi était de lutter contre les ravages de l'alcoolisme chez les pauvres. Les gens éduqués sont supposés savoir ce qu'ils font. Les pots-de-vin font aussi merveille sur beaucoup d'officiels… il suffit de savoir les présenter (« Vous en boirez bien un peu avec moi, n'est-ce pas ? Après tout, on n'a plus si souvent l'occasion d'en goûter d'aussi bons. Vous aimez ? Je vous en ferai parvenir une caisse… »). Des réseaux de contrebande extrêmement bien conçus passent en toute impunité ou presque des milliers de litres chaque année. Les filières les plus connues passent par la frontière canadienne (whisky et autres alcools forts), la côte est (idem, plus les produits de luxe européens), la Louisiane et la Floride (rhum des Caraïbes). Ceux qui n'ont pas les moyens de payer les sommes exorbitantes réclamées par les trafiquants peuvent toujours distiller eux-mêmes leur alcool.

Max Hansen, 24 ans



Ce musicien est grand, voire squelettique, et doté de mains aux doigts interminables. Toujours vêtu de noir, il assume totalement le rôle de l'artiste maudit, oscillant sans cesse entre deux accès de dépression. Il est vrai que ses qualités de compositeur ne suffiraient pas, à elles seules, à le faire reconnaître comme un génie. Winsworthy le considère comme un « talent prometteur » et l'a pris sous son aile. Hansen s'est laissé loger et nourrir avec plaisir. Par contre, il renâcle à l'idée de devoir écrire la musique de l'opérette de son mécène, alors qu'il a trois symphonies sur le feu…

C'est avec Tanner le seul membre de la compagnie qui ne fasse même pas l'effort de faire semblant de s'amuser. Au contraire, il paraît prendre un grand plaisir à être désagréable avec tout le monde.

Louise Adams, 25 ans



Sous cette identité se dissimule en fait une brillante voleuse de bijoux, qui étudie la possibilité, à terme, de dérober ceux d'Elisa. Elle ne tentera rien à bord, se contentant de lier connaissance avec toutes les personnes présentes, évaluant la richesse de chacun et enrichissant sa liste de victimes potentielles. Physiquement assez terne, elle brille surtout par sa conversation. Elle se présente comme une historienne fraîchement arrivée de Grande-Bretagne pour des recherches sur l'histoire de la Virginie, un sujet assez obscur pour qu'elle ne risque pas d'être démasquée. Winsworthy ne la connaît que depuis quelques semaines, mais la trouve amusante. Comme Plug ou Hansen, elle est là pour ajouter à la confusion, répandre des rumeurs et servir de personnage de remplacement en cas de décès dans l'équipe des investigateurs.

Capitaine Alan O'Brien



Un vieux loup de mer d'une cinquantaine d'années. Il ne fait que son travail, et le fait bien. Il ne dîne pas avec les passagers, et ne se montre sur le devant de la scène que lorsque la situation deviendra critique.

Les stewards et l'équipage

En tout, une vingtaine de personnes, parmi lesquelles un cuisinier français susceptible, un chef mécanicien tyrannique, un chef steward compassé, etc. À moins que vous n'ayez des plans précis, ils ne verront ni n'entendront rien.

La routine à bord

Le petit-déjeuner est servi à partir de 8 heures. Les investigateurs peuvent commander ce qu'ils veulent, dans les limites du raisonnable. Les cabines sont nettoyées

et les lits faits pendant qu'ils mangent. La matinée est consacrée au farniente, à l'écriture de lettres, et autres activités éminemment ennuyeuses. Le déjeuner est servi vers 12 h 30, et le dîner vers 19 h. Entre-temps : encore du farniente. Les soirées sont plus animées. Selon les jours, on se contente de rester au salon, à boire et à bavarder, on danse, on joue aux cartes… À part admirer les couchers de soleil sur l'océan, il n'y a pas grand-chose à faire… ce qui est exactement le but du voyage. Espérons que les personnages ont emmené de quoi lire ! Selon votre humeur et celle des joueurs, faites durer la balade ou expédiez-la en quelques minutes.

Pendant deux jours, le *Hettie* reste à portée de vue de la côte : des falaises de granit sombre, avec de petits villages nichés au pied, et des villes importantes de loin en loin. L'entrée dans les eaux territoriales canadiennes amène une brève rencontre avec une vedette de la douane, qui ne se donne même pas la peine de perquisitionner. La descente du St-Laurent est totalement dépourvue d'événements, tout comme la soirée à Québec. La ville est assez pittoresque pour mériter une escale d'une journée. Au retour, Winsworthy annonce que le yacht fera un crochet par Saint-Pierre-et-Miquelon, ce qui rallongera le voyage de deux ou trois jours.

Il y a une raison toute simple à cela : ces îles, sous juridiction française, sont un des plus grands centres d'arrivée de la contrebande d'alcool. On les surnomme « les îles du Champagne ». Et le *Hettie* y embarque effectivement plusieurs caisses de Veuve Clicquot d'une bonne année, ainsi que suffisamment de bourgognes et de bordeaux pour que Winsworthy monte son propre bar clandestin, s'il lui en prenait la fantaisie.

Intermède

Le *Hettie* vient juste de quitter Saint-Pierre-et-Miquelon quand il fait une rencontre peu ordinaire. Juste avant le coucher du soleil, le navire croise une petite bande de marsouins… ou d'orques, c'est assez difficile à dire. On ne distingue rien d'autre que des formes sombres juste sous la surface de l'eau. Un test de Trouver Objet Caché permet de se rendre compte qu'elles ne sont pas normales : les nageoires ressemblent de manière troublante à des mains, les yeux sont étonnamment expressifs… Une petite perte de 0/1 point de SAN, peut-être ? Quoi qu'il en soit, après avoir joué autour du yacht pendant quelques minutes, le banc se laisse distancer. Et c'est le drame. L'un d'eux, voulant passer sous la coque, se fait happer par l'hélice. En une seconde, la mer est rouge de sang. Des débris mutilés flottent, suscitant le même sentiment de malaise que tout à l'heure… et l'un des survivants pousse un cri de désespoir étrangement humain. Après quoi, les nageurs disparaissent. Ils reviendront plus tard.

Le meurtre

Le crime a lieu cette nuit-là ou la suivante. La soirée fatale se déroule comme toutes les autres. Winsworthy paraît imperceptiblement plus nerveux et boit moins que d'habitude, mais c'est le seul signe avant-coureur. Vers minuit, alors que tout le monde est censé dormir, il a une explication avec Tanner, dans le bureau.

Tanner ne lui laisse pas le temps de s'énerver. Il le poignarde avec un coupe-papier (qui traîne juste au bon endroit. Cela lui évite de se servir du couteau qu'il avait amené). Winsworthy met quelques secondes à mourir. En bon lecteur de romans policiers, Tanner trempe le doigt du mort dans le sang répandu et lui fait écrire « ELI… », dans l'espoir de diriger les soupçons sur Elisa… ou Elias. Après quoi, il emporte tous les documents qui pouvaient l'incriminer, ainsi que quelques autres afin d'entretenir la confusion, et va les balancer par-dessus bord, avec les clés du bureau et du coffre-fort qu'il a prises sur la chaîne de montre du mort. L'ensemble de l'opération lui prend deux minutes et ne fait presque pas de bruit. Il se rend ensuite dans la cabine de radio, près de la timonerie. Il surprend Hadley, l'opérateur, en train de dormir pendant son quart. Cela lui évite de le tuer. Il ouvre le capot de la radio et arrache tous les fils sur lesquels il peut mettre la main. Il est silencieux et Hadley, qui a le sommeil lourd, ne se réveille pas. Tanner retourne ensuite dans sa cabine et s'endort du sommeil du juste. Bien entendu, il s'agit d'un déroulement « par défaut », qui ne tient pas compte d'éventuels investigateurs insomniaques…

Quelques scènes

Les investigateurs devraient avoir l'occasion de surprendre certaines conversations ou attitudes significatives. Auront-ils le tact de s'éclipser ou resteront-ils l'oreille collée à la porte ?

- Une dispute entre Charles et son frère à propos d'argent.
- Au dîner, échange de propos acerbes entre Charles et Elisa.
- Des signes de connivence presque imperceptibles entre cette dernière et Elias.
- De longues bouderies et des crises d'exaspération d'Hansen, qui refuse avec la dernière énergie de faire quelque chose pour Winsworthy : « Ce que vous me demandez est absolument impossible et hors de question ! »

Par ailleurs, après l'heure théorique du coucher, on peut assister à un petit ballet de formes sombres qui se glissent dans des cabines qui ne sont pas les leurs. Comme Charles le répète souvent, « ce qui se passe à bord du *Hettie* reste à bord du *Hettie* ». Ainsi, Louise Adams et Bannister trouvent assez vite un « arrangement » temporaire. Quant aux investigateurs et investigatrices, à eux de voir s'ils restent sagement dans leur couchette…







Henry Tanner

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	60

Compétences

Baratin	45 %
Métier (comptabilité)	80 %
Détourner des fonds	75 %
Discrétion	40 %
Écouter	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vices cachés et ruineux	90 %

Armes

• Poignard 50 %
Dégâts 1d4 +2 +2 (souvenirs d'une jeunesse un peu aventureuse)
• Revolver cal. 38 40 %
Dégâts 1d10 (caché dans sa cabine)

L'enquête

Premières constatations

La matinée commence comme d'habitude. Winsworthy n'assiste pas au petit-déjeuner, mais il est rarement debout avant 11 heures ou midi. C'est Elisa qui donne l'alerte : à son réveil, vers 10 heures, elle s'inquiète de ne pas trouver son mari dans la cabine.

Une fouille rapide du *Hettie* confirme que le millionnaire n'est nulle part. La seule pièce inaccessible est le bureau de Winsworthy. Rideaux tirés devant la fenêtre, porte fermée à clé… Il faudra l'enfoncer. Charles est affaissé sur le bureau, le manche d'un coupe-papier dépassant de son dos. Il est mort, et déjà rigide. Lorsqu'il s'est écroulé, il s'est cogné contre le bord du bureau et a saigné du nez. Il a profité du sang pour écrire « ELI… » (voir Document 2, ci-contre).

Le capitaine arrive sur ces entrefaites pour annoncer que la radio est en panne. Il faut trois jours de mer pour revenir dans les eaux territoriales américaines. D'ici là, c'est lui qui prend les pleins pouvoirs. Il affirme avoir bien l'intention d'éclaircir personnellement le mystère. Livré à lui-même, il fonce sur le mauvais suspect, probablement Elias. Les investigateurs vont devoir faire des efforts pour le convaincre de rester sur la touche.

Le corps

Si l'un des personnages est médecin, on le laisse examiner le cadavre. Des tests réussis de Médecine ou de Premiers soins permettent de découvrir les éléments suivants (lancez les dés vous-même derrière l'écran, et ne vous privez pas de fournir de fausses informations en cas d'échec).

- Avec une telle blessure, Winsworthy n'a guère pu survivre plus d'une minute, et il est douteux qu'il soit resté conscient. Cela a pourtant dû être le cas, sinon il n'aurait pas pu écrire, n'est-ce pas ?
- Il a dû mourir vers minuit, 1 heure du matin au plus tard.
- Le coup a été porté par un droitier, qui devait se tenir à côté de Winsworthy.
- L'assassin doit être relativement fort.
- Bien entendu, l'assassin a essuyé ses empreintes digitales. Le manche du coupe-papier est net.

La fouille du bureau

Les investigateurs découvrent une masse de documents comptables et de brefs rapports télégraphiques émanant de ses administrateurs. Tout semble normal. Il y a beaucoup de choses sur la Winsworthy Shipping Co, mais après tout, son vice-président et son fondé de pouvoir sont à bord. Un épluchage attentif de tous ces documents et un test de Métier (comptabilité) permettent de déceler un gros trou dans la caisse. Pas loin de 50 000 $, en fait. Par contre, il n'y a plus aucune des pièces, patiemment rassemblées par Winsworthy, qui incriminaient Tanner.

Un volumineux manuscrit couvert de ratures et de corrections repose dans l'un des tiroirs. C'est le quatorzième jet de *Fleurs de Brooklyn*, une opérette. Il ne faut pas longtemps pour le lire, et il se trouve assez d'experts à bord pour confirmer qu'il ne vaut rien.

Enfin, un rapport émanant de l'agence de détectives Brown se trouve à l'abri dans le coffre-fort (fermé, et dont l'unique clé est au fond de l'océan). Depuis juillet, un homme à eux file Elisa. Il n'a rien découvert de concluant, mais elle a semé son suiveur à trois reprises, restant hors de vue pendant plusieurs heures.

Si les investigateurs pensent aux empreintes digitales, ils vont être déçus. Dans les zones sensibles autour du bureau et du cadavre, elles ont été essuyées. Et autour de la porte, il y a celles de presque tout le monde, datant des premières minutes qui ont suivi la découverte du crime…

Interrogatoires et contre-interrogatoires

C'est le morceau de bravoure de ce premier acte. Si vous voulez savoir comment procéder, lisez ou relisez cinq ou six romans d'Agatha Christie. Laissez les investigateurs poser toutes les questions qu'ils veulent, glaner des informations trompeuses, réinterroger les suspects à la lumière des nouvelles données et passer des heures à se torturer l'esprit à la recherche du coupable.
Tous les personnages non-joueurs réagissent avec naturel : Bannister prend des notes pour son prochain livre, Norman s'abrutit d'alcool (il n'a pas encore réalisé qu'il était devenu très, très riche), Elias tonne et mugit si on le met en cause, sans rien oser tenter toutefois. Quant à Tanner, il semble égal à lui-même.
Tous dormaient à l'heure du crime, y compris Elisa.
Assez vite, les investigateurs devraient se trouver avec une pléthore de suspects. Récapitulons, pour mémoire :

- **« ELI… »** Elias ? Ou Elisa ? Ces deux-là sont amants, et ont beaucoup à gagner à la mort du mari.
- **Le trou dans la caisse.** Norman est le suspect le plus probable, mais Tanner est également un client possible.
- **L'opérette.** Ils finiront par apprendre qu'Hansen a refusé catégoriquement d'en écrire la musique. Exalté comme il l'est, il pourrait y avoir eu dispute… mais cela aurait fait du bruit, non ?
- **Le sexe.** Katarina paraît capable d'avoir liquidé Winsworthy, faute d'avoir pu le séduire. Après tout, elle est désormais la maîtresse d'un homme très riche… mais Norman est-il bien l'héritier de Charles ? Qu'a-t-il laissé à Elisa ? Que dit le testament, qui n'est pas à bord et dont personne n'a connaissance ?
- Restent deux personnes qui n'ont pas l'air d'avoir de mobile : Bannister et Louise. Cette dernière est quand même assez ennuyée, plus qu'elle ne le devrait (et pour cause : elle craint l'intervention de la police, et de se voir découverte). Quant à Bannister, le seul fait qu'il ne paraisse pas avoir de raisons de tuer Winsworthy devrait le rendre hautement suspect !

Reste un point sur lequel on n'insistera jamais assez : les investigateurs sont tout aussi suspects que leurs compagnons de voyage. Bannister ou Elias ne se gênent pas pour le dire, surtout si les investigateurs commencent à parler de fouiller les cabines ou autres incongruités (il n'y a de toute façon rien à trouver). A priori, ils n'ont pas de mobile. Mais qui sait ? Après tout, vous pouvez parfaitement vous donner la peine de faire apparaître Winsworthy une ou deux aventures plus tôt, et veiller à ce qu'il offense un ou plusieurs investigateurs (probablement sans même s'en rendre compte). Prenez aussi en compte leurs actions le soir du meurtre, voire des jours précédents. Le yacht est petit. Une réflexion imprudente, ou une promenade nocturne, auront sans doute eu des témoins… qui iront le répercuter auprès des autres investigateurs, en faisant énormément de mystères.

La tempête

Laissez les investigateurs travailler pendant vingt-quatre heures. Au-delà, l'exercice de style risque de devenir lassant… et de toute façon, Tanner a encore à faire dans l'acte II. Soyez fair-play avec vos joueurs : s'ils sont intelligents, récompensez-les par des quantités d'informations. De toute façon, ils ne devraient pas avoir le temps de faire autre chose que de dégrossir la liste des suspects : de nouveaux ennuis se profilent à l'horizon, sous la forme de gros nuages noirs.
Le capitaine a l'air soucieux et affirme qu'un grain se prépare.
Peu avant le coucher du soleil, quelqu'un remarque une agitation inhabituelle dans l'eau. Cela ressemble au banc de « marsouins » croisé quelques jours plus tôt, mais ils sont très nombreux… La nuit tombe avant que l'on ait pu les voir nettement. La mer est de plus en plus agitée. Les personnages peuvent rester sur le pont ou rentrer se coucher, cela ne changera pas grand-chose (« Dîner ? Qui a parlé de

Les autres passagers

Leurs caractéristiques n'ont aucune importance. Improvisez leurs compétences en fonction des circonstances et de la logique. Louise, par exemple, a certainement d'excellents pourcentages en Discrétion, Se cacher, Écouter et Crocheter.

Livre 3 : Yatch
Document 2 – Trois lettres de sang





dîner ? Bon, fais-moi un test d'Endurance à -20 %. Raté ? Non, décidément cela ne te dit rien. Tu te sens barbouillé. Non, soyons francs : tu te sens malade. »).

Vers 22 heures, les marins commencent à s'agiter. Un test d'Écouter permet de comprendre pourquoi : des coups sourds résonnent contre la coque. Un pont plus bas, ils sont parfaitement audibles. Le grain devient tempête. Et les choses qui s'agitent sous l'eau frappent. La coque cède en plusieurs points. Les pompes sont très vite noyées et le *Hettie* commence à sombrer. Si les investigateurs sont couchés, réveillez-les en sursaut, laissez-leur quelques secondes pour récupérer leurs possessions les plus précieuses et foncer sur le pont. Dieu merci, le navire possède deux gros canots de sauvetage, et il y a de la place pour tout le monde. Mais certains ne s'en sont pas rendu compte, et la panique est totale…



Soyez spectaculaire. N'hésitez pas à faire craquer les mâts, décrivez la forte gîte sur bâbord que prend le bâtiment, les marins qui manœuvrent fiévreusement pour dégager les canots, les passagers qui se battent pour avoir une bouée ou une place. Essayez de séparer les personnages. Si Tanner se sent menacé, il saisit l'occasion pour pousser l'un des personnages à la mer. Assurez-vous que l'investigateur ne puisse jamais être certain d'avoir été poussé. La nuit est noire et, après tout, il a peut-être simplement glissé. Dosez narration et simulation en fonction de votre groupe, mais si certains joueurs ont été frustrés de ne pas lancer les dés jusque-là, c'est un bon moment pour réclamer des tests d'Agilité (pour ne pas basculer dans l'océan), de Puissance (pour se raccrocher à un cordage), d'Athlétisme (pour nager au milieu des vagues), d'Endurance (l'eau est glacée), etc.

Après quelques minutes dramatiques, tout le monde se retrouve à bord des canots, qui prennent la mer. Le *Hettie* sombre, et les remous menacent d'engloutir les chaloupes. Laissez les investigateurs angoisser à propos des meutes de Profonds qui grouillent autour d'eux. Ils sont là, soit, mais ils se contentent d'observer le sinistre. Ils ne désirent pas commettre un massacre. Quel intérêt pourrait-il y avoir à attaquer une cinquantaine d'humains – dont une bonne partie armée –, alors qu'il suffit de laisser la mer se charger d'eux ?

La nuit sera éprouvante. Les personnages ne peuvent pas faire grand-chose, à part écoper et prier pour ne pas chavirer (ce qui pourrait parfaitement arriver, s'ils s'agitent inconsidérément ; ils en seraient quittes pour un bain forcé). Pour des raisons de simplicité, considérez qu'il n'y a que deux gros canots : un pour l'équipage et un pour les passagers, accompagnés d'un marin. Ils disposent de la trousse de survie standard,

avec quelques vivres, un peu d'eau douce, des couvertures, une boussole, un sextant et les instructions pour l'utiliser (test d'Astronomie ou d'ÉDU x2), une bonne carte marine de la côte est, etc.
Le jour se lève sur un océan désert, à l'exception de l'autre canot. Ils dérivent un bon moment, avant d'apercevoir un gros navire à l'horizon.
Si l'aspect « survie en mer » vous intéresse, n'hésitez pas à prolonger l'excursion. Un excellent film d'Hitchcock intitulé *Lifeboat* dépeint ce que l'isolement et le stress peuvent provoquer chez des gens apparemment normaux.



Acte II : Le cauchemar de la Mary Flanders

En mer, septembre 1924

L'arrivée

Au fur et à mesure qu'ils s'approchent du navire, les naufragés se rendent compte qu'il est immobile. Ils peuvent crier et faire des signaux, personne ne répond. En revanche, ils ont tout le loisir de l'examiner. C'est un énorme cargo, trois ou quatre fois gros comme feu le *Hettie*. Il est visiblement assez ancien et tout mangé de rouille. Curieusement, il est à l'ancre. D'après l'inscription abîmée mais lisible de la proue, il s'agit de la *Mary Flanders*, port d'attache Gand. Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres, leurs appels amènent enfin une réaction : un grand rouquin sort sur le pont. Il paraît médusé, se gratte le crâne un instant, fait demi-tour et revient peu après avec un gros bonhomme à casquette galonnée. Celui-ci aboie quelques ordres… Une échelle de corde est déroulée le long de la coque, et les naufragés peuvent embarquer. Ils sont conduits dans une petite pièce. Un marin leur amène du grog et des vêtements secs si besoin est. Il leur demande de lui remettre leurs armes, s'ils en ont. En cas de refus, ils seront désarmés de force. Deux ou trois gros gaillards attendent derrière la porte, au cas où quelqu'un ferait des histoires. Après quelques minutes d'attente, le capitaine vient les voir. Il se présente sous le nom de « Johnson », tout en reconnaissant bien volontiers que ce n'est qu'un pseudonyme.
« *Ladies and Gentlemen*, je suis bien forcé de reconnaître que vous me posez un gros problème, leur dira-t-il. Nous sommes ici pour des raisons qui ne regardent que nous et, bien que nous ne fassions rien de réellement illégal, une indiscrétion de votre part pourrait soulever des… difficultés. Une partie de mes officiers voulait vous rejeter à la mer, de préférence convenablement lestés. Je les ai convaincus qu'il serait plus intéressant de vous garder en vie, pour qu'un jour, vous ayez le bon goût de nous récompenser. Vous allez donc rester ici, en attendant qu'un de mes associés consente à vous prendre à son bord et à vous ramener à la civilisation. Je ne vous cacherai pas que cela risque de prendre un moment. Nous recevons fréquemment du monde, mais tous nos visiteurs sont des gens méfiants en diable. D'ici là, considérez-vous comme mes invités. Vous êtes libres de vous déplacer sur le pont supérieur et le premier pont. Dans votre propre intérêt, évitez les cales et les quartiers de l'équipage. Je ne voudrais pas que vous vous fassiez attaquer… surtout vous, mesdames. Nous nous reverrons ce soir. »
Questionné sur ses activités, il reste muet, mais il n'est pas difficile de deviner qu'il est impliqué dans la contrebande d'alcool. Les naufragés sont conduits à leurs nouveaux quartiers : deux grandes cabines situées sous la proue. Le sol et les murs sont rouillés, ça sent le moisi et on entend galoper les rats… Une fois installés, les investigateurs sont libres de visiter le navire. Un ou deux marins les gardent à l'œil en permanence, prêts à les « aider à retrouver leur chemin » s'ils sortent des limites fixées par le capitaine.

La Mary Flanders

Le cargo est gigantesque, plein d'interminables coursives mal éclairées bordées de rangées de cabines vides et poussiéreuses, d'échelles raides et étroites qui descendent dans les profondeurs interdites, d'accès vers le pont, de conduits et de tuyaux à la destination imprécise… Essayez de vous passer de plan. Si vos joueurs insistent beaucoup, faites-leur un petit croquis précisant les relations entre les différentes zones, mais en leur faisant bien comprendre qu'ils n'arriveront jamais à localiser tous les pas-

L'acte II en quelques mots

Il est temps que les investigateurs entrent de plain-pied dans l'action principale de ce scénario. Nous sommes à la fin de l'année 1924. Dans quelques mois, en mars-avril 1925, les étoiles seront en place pour le retour du grand Cthulhu. Sa hideuse cité de vase verte remontera du Pacifique Sud. Partout dans le monde, les artistes et les fous seront sujets à des rêves horribles annonçant la fin de l'humanité. Il y aura des meurtres, des suicides… Tout cela s'est déjà produit, et les Profonds s'y attendent. Ils ont décidé d'en profiter pour faire encore plus de mal aux ridicules mammifères qui occupent la terre ferme. Ils sont suffisamment bien informés de ce qui se passe aux États-Unis pour décider de jouer sur la Prohibition.

La *Mary Flanders* est un centre de transit et de redistribution pour l'alcool originaire d'Europe. Son existence arrange tout le monde : les grossistes européens qui disposent d'un point fixe où déposer leur cargaison et n'ont pas à la livrer eux-mêmes, et les trafiquants qui ont une immense réserve flottante en dehors des eaux territoriales. Les Profonds, qui ont pris bonne note de sa présence et de sa fonction, y ont introduit un homme à eux et ont convaincu le capitaine de fermer les yeux sur ses activités. Régulièrement, de petits convois de Profonds viennent livrer à Jacquart, leur agent, des bouteilles d'une drogue de leur composition. Ce dernier l'introduit dans une partie des stocks d'alcool du navire, choisissant de préférence des caisses sur le point d'être livrées. Le produit n'altère pas le goût du whisky et n'a pas d'effet immédiat. Mais lorsque les rêves commenceront, ce sera une tout autre affaire. Sur certains sujets, leur effet sera amplifié mille fois. D'autres seront fascinés, et chercheront à en savoir davantage, risquant à terme de basculer dans le camp des forces du Mythe. Sur d'autres enfin, on assistera à la réactivation d'anciens programmes génétiques : des gens qui n'ont rien à voir avec Innsmouth et qui ne se sont jamais approchés de la mer à moins de 1 000 km connaîtront les horreurs de la transformation en Profond.

Les Profonds surestiment nettement les effets possibles de leur projet. La société humaine des États-Unis ne s'effondrera pas pour autant. Par contre, ils peuvent infliger des dommages sérieux : beaucoup de nouveaux Profonds, plus encore d'aspirants sorciers, et une épidémie de crises de démence et de suicide dans les rangs de la haute société de la côte est (il n'y a guère que les riches qui aient les moyens de boire des alcools importés d'Europe).

Les investigateurs vont tomber par hasard sur une livraison. En supposant qu'ils survivent aux premiers attentats perpétrés par Jacquart (et aux tentatives de Tanner pour éliminer ceux qui le soupçonnent), Jacquart paniquera et invoquera son arme secrète, une créature connue sous le nom de Dévoreur. Il sera incapable de la contrôler, et le monstre sèmera la terreur dans le navire. Elle risque même de le détruire entièrement si les investigateurs ne font pas face. Et cette fois, il n'y aura pas assez de canots de sauvetage pour tout le monde.

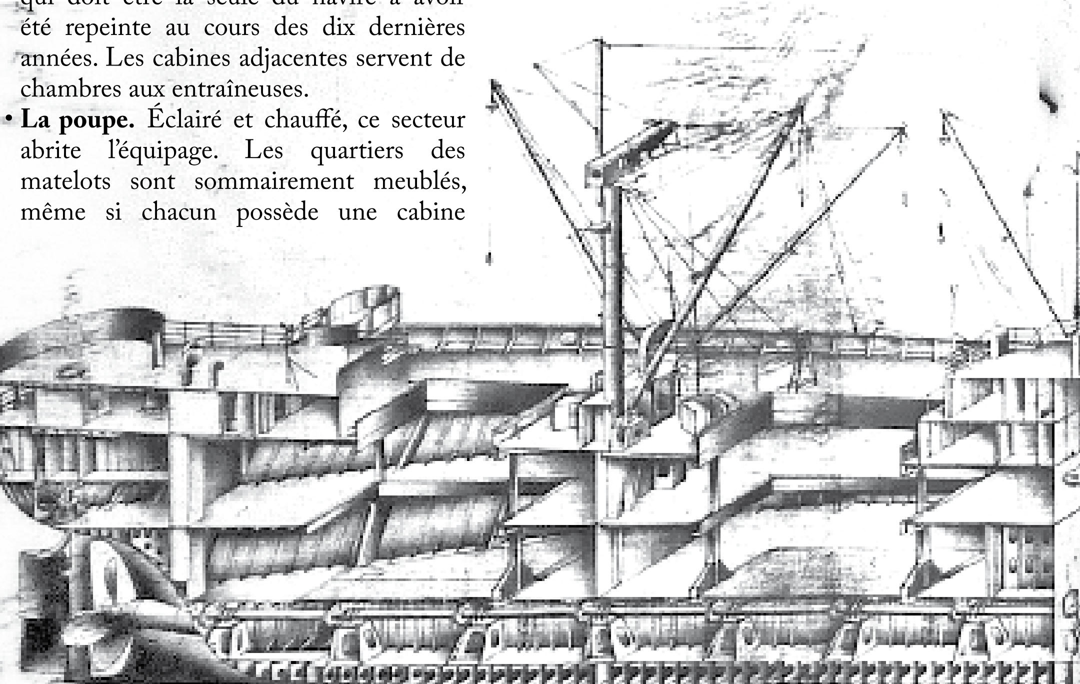
sages. Cela rendra la chasse au Dévoreur bien plus intéressante, le moment venu.

Les lieux

- **La proue.** À part la cabine des personnages, rien de marquant.
- **Le pont.** Des mâts, des grues, une forêt de manches à air et une grande baie de chargement au centre sont les seuls éléments remarquables. Contrairement au *Hettie*, il n'y a pratiquement pas de superstructures habitables, à l'exception de la timonerie, à l'arrière. Elle est presque toujours vide. Les instruments de navigation et les cartes sont poussiéreux et apparemment inutilisés. Un test de Sciences formelle (astronomie), de Métier (cartographie), ou plus simplement de Connaissance avec un malus de 25 %, permet de localiser le navire : il est ancré sur un haut-fond hors des eaux territoriales américaines et canadiennes, mais à peine à plus d'un jour de mer de ces dernières. Bien entendu, il se trouve très au nord des routes commerciales. Il n'y a aucun appareil radio. Autrement dit, quoi qu'il arrive par la suite, impossible d'émettre un SOS.
- **Le pont inférieur.** Après d'interminables couloirs poussiéreux, les investigateurs arrivent dans des zones éclairées et chauffées (à peu près vers le centre du navire). Ils ne tardent pas à découvrir plusieurs grandes salles brillamment éclairées. C'est le seul endroit qui paraisse un peu vivant. À bâbord se trouve un immense bar-dancing. Dans les premières heures du séjour des personnages, il est pratiquement vide, mais il sera très fréquenté dès l'arrivée des premiers bateaux. La salle symétrique de tribord est un peu plus petite et sert de casino. Inutile de dire que les jeux sont truqués… Entre les deux pièces, une longue coursive qui doit être la seule du navire à avoir été repeinte au cours des dix dernières années. Les cabines adjacentes servent de chambres aux entraîneuses.
- **La poupe.** Éclairé et chauffé, ce secteur abrite l'équipage. Les quartiers des matelots sont sommairement meublés, même si chacun possède une cabine individuelle. Les officiers et le capitaine sont un peu mieux logés. Le mess se trouve près du complexe bar-casino, tout comme les cuisines et les réserves de vivres. Il y a assez de viande séchée et de fruits secs pour soutenir un siège.
- **Les cales.** Elles s'étendent sur trois niveaux. Par endroits, les salles sont vastes comme des cathédrales, avec des passerelles métalliques sonores. Ailleurs, ce ne sont que d'étroits tunnels ou des chemins précaires aménagés entre les rangées de caisses. La cargaison est soigneusement arrimée. Parce qu'il y a une cargaison, évidemment : des milliers de litres d'alcool. Des tonnes et des tonnes de bouteilles de whisky, de gin, de cognac, de rhum… un paradis pour les ivrognes ! Au début de leur séjour, les investigateurs se verront fermement interdire d'y descendre. Par la suite, la discipline s'adoucira.
- **Le compartiment des machines.** Il se trouve un niveau en dessous des cales. Un test de Métier (mécanique) ou équivalent fera faire la grimace aux investigateurs : tout est rouillé et presque hors d'usage. De plus, il n'y a pas assez de charbon pour les rapatrier. (À terme, les commanditaires de Johnson ont prévu d'évacuer leurs hommes, puis de couler le navire. C'est un tas de ferraille sans valeur, mais il est toujours assuré à la Lloyd's pour une somme coquette. Il n'y a pas de petits profits.)

L'équipage

- **Le capitaine Johnson.** Un ancien capitaine de la marine marchande qui a glissé de commandement en commandement jusqu'à échouer là. Il lui reste une bonne éducation superficielle, mais pas grand-chose d'autre. C'est une brute, que ses hommes n'apprécient pas. Il est aussi profondément lâche. Les Profonds n'ont



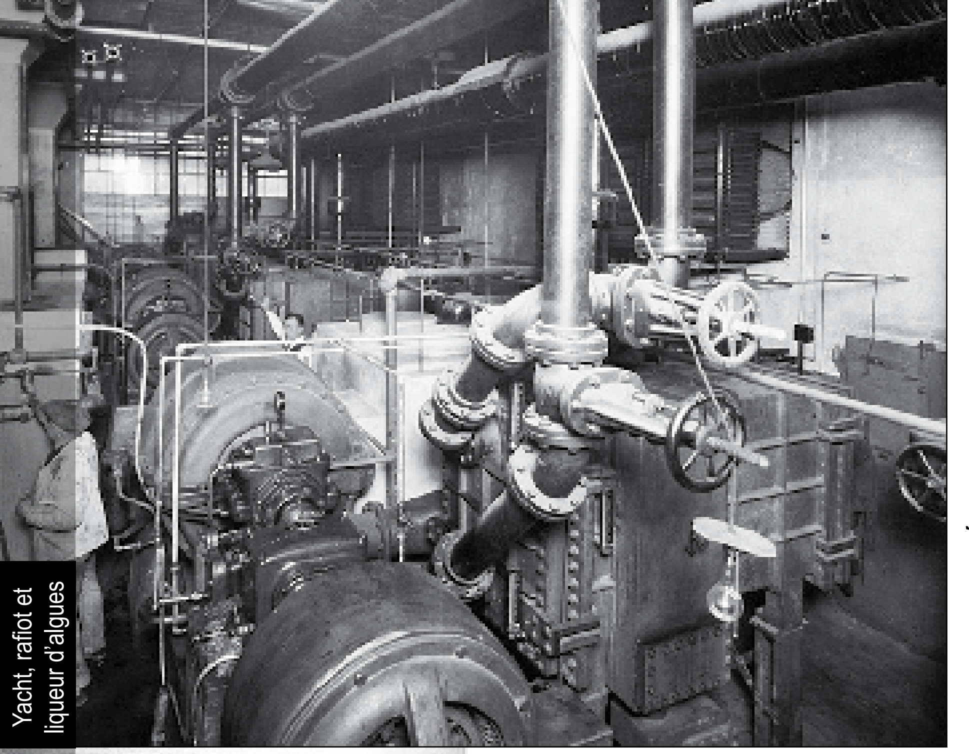


Le *Mary Flanders*

pas eu beaucoup d'efforts à faire pour le convaincre de fermer les yeux sur leurs activités. Quand les choses tourneront mal, il s'enfermera dans sa cabine et se mettra à boire.

- **Le « lieutenant » Van Der Veer.** Un Flamand pure souche, dont l'anglais est difficilement compréhensible. Grande gueule, ivrogne et brutal en apparence, mais extrêmement fin et intelligent au fond, il fera un bon allié quand la situation tournera à l'aigre. Il passe beaucoup de temps à lire dans sa cabine. C'est lui qui s'occupe de la plupart des contacts avec les « clients ». Il ne sait rien des Profonds.
- **Su, le cuistot chinois.** Petit et malingre, il passe ses journées à faire mijoter d'indéfinissables ragoûts dans la cuisine. Jusqu'à présent, personne n'est mort d'intoxication alimentaire, mais certains marins racontent encore l'histoire de cet homme qui avait insulté Su. L'imprudent est mort trois jours plus tard. Le Chinois lui avait servi un plat généreusement assaisonné de verre pilé… Depuis, tout le monde le traite bien.
- **Tessa, une entraîneuse.** Une petite chose au visage fripé, qui danse avec les matelots de passage, et finit la nuit avec eux moyennant un petit supplément. C'est une créature profondément pathétique, qui mériterait que quelqu'un vienne la sortir de ce cauchemar… Mais il y a peu de chance que les investigateurs aient le temps de jouer les assistantes sociales.
- **Jack, le croupier.** Grand et maigre, il a des doigts agiles, beaucoup d'aplomb et un Derringer calibre .38 dans une de ses poches, bref, tout ce qu'il faut pour réussir dans le métier. Il est poli, prudent et ne triche pas plus que nécessaire. C'est le seul à bord que Jacquart mette mal à l'aise. Il ne sait pas à quoi cela tient, mais « il me flanque la chair de poule ».
- **Smithson-Brown, le barman.** Par quel « miracle » un individu pareil a-t-il pu

Vue en coupe du *Mary Flanders*



Salle des machines

Marin type

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	65

Compétences

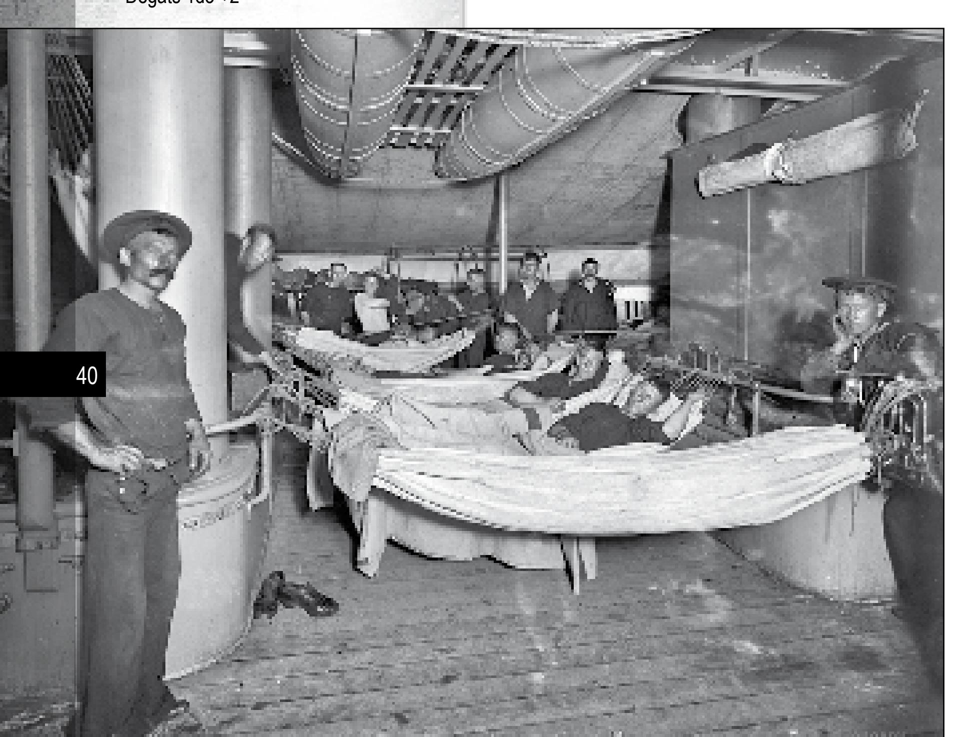
Canotage	60 %
Connaissance des navires	40 %
Jeu (cartes)	40 %
Lancer	30 %
Manœuvrer un navire	40 %
Nager	50 %
Navigation	55 %

Armes

• Corps à corps Dégâts : spécial	50 %
• Poings Dégâts 1d3 +2	70 %

échouer ici ? Il a tout du maître d'hôtel de grande maison fraîchement importé d'Angleterre. Il dose les whisky-sodas avec des gestes d'archevêque célébrant la messe, appelle tout le monde « monsieur » et reste toujours courtois. Il ne sourit jamais, et garde en toutes circonstances une dignité impeccable et exaspérante. Curieusement, tout le monde le respecte, même les pires crapules.

- **Oswald, l'homme à tout faire.** Vingt-cinq ans, 2 mètres, 130 kg et un QI à marée basse ; c'est le videur du bar. Il remplit également toutes les fonctions dont personne ne veut. Johnson l'emploie à garder un œil sur les personnages. Il ne cherche même pas à se cacher. Sous des airs de monstre de Frankenstein se dissimule un grand gosse sentimental et extrêmement manipulable, moyennant un peu de gentillesse. Mais c'est dangereux : s'il vient à s'apercevoir qu'il est utilisé, il est capable de rages homicides…



- **Jean Jacquart, l'hybride.** Ce matelot se distingue des autres par son allure étrange. Des investigateurs familiarisés avec le phénomène reconnaissent tout de suite le masque d'Innsmouth. Quant aux autres, ils voient un visage aplati, avec des gros yeux saillants, une vilaine peau, des cheveux rares, des oreilles atrophiées et une démarche boitillante. De plus, il sent le poisson. Il ne lui reste plus que quelques mois avant d'être prêt à se mettre à l'eau. En attendant, il sert d'agent aux Profonds.

Les premières vingt-quatre heures

Laissez les investigateurs souffler un peu et découvrir leur nouvel environnement. L'endroit le plus propice pour cela reste le bar. Une visite là-bas peut s'avérer pleine d'enseignements, mais n'est pas exempte de risques. En gros, il y a deux types de danger : sympathiser avec un matelot et se voir abreuvé d'histoires de mer inintéressantes jusqu'au coma éthylique, ou se faire remarquer par une grosse brute à qui on ne revient pas, et qui le fait savoir bruyamment. Une bagarre n'est pas obligatoirement une mauvaise chose, si les personnages se comportent correctement (autrement dit s'ils se battent d'homme à homme). Quelle que soit l'issue du combat, ce pourrait être le début d'une grande et virile amitié. Considérez que les dommages effectifs dus à un coup de poing sont égaux au tiers des pertes indiquées par les dés. Sans quoi, vous risquez d'expédier un personnage dans le coma avant de vous en être rendu compte !

Quant aux investigatrices, elles sont en sécurité tant qu'elles restent avec un compagnon, mais une invitation à danser un peu brutale n'est pas exclue. Si Johnson est là, il réprimandera le fautif. Sinon, les personnages devront le calmer eux-mêmes.

Peu de temps après l'arrivée des naufragés, un autre bateau se range contre la *Mary Flanders*. C'est la *Santa Catalina*, un petit cargo mixte, avec un équipage d'une trentaine de personnes, qui se voient octroyer une soirée libre, et vont en profiter largement. Dancing, casino et bordel vont tourner à plein régime cette nuit. Les investigateurs peuvent demander à parler au capitaine, dans l'espoir d'être rapatriés. Ils seront mis en présence d'un petit malingre en costume gris, qui ressemble beaucoup plus au gangster qu'il est qu'à un marin. Avec un fort accent italien, il refuse de les prendre à son bord. Les personnages ne devraient pas insister. Normalement, la *Santa Catalina* doit charger une cargaison d'alcool dans la journée du lendemain, et repartir ensuite. Tenter de jouer les passagers clandestins est dangereux : cela amènera une prompte découverte et un retour sur la *Mary Flanders*, suivis de vingt-quatre heures consigné dans une cabine.

Un peu plus tard dans la soirée, alors que tous les naufragés sont au bar, Katarina s'approche de celui des investigateurs qui lui a paru le plus efficace lors de l'enquête sur le yacht. Elle paraît nerveuse… et finit par lâcher qu'elle sait qui est l'assassin de Winsworthy !





Katarina lui fixe rendez-vous à minuit dans sa cabine. Ici, elle ne se sent pas en sécurité. Bien entendu, Tanner est à portée d'oreille, à la table voisine (qu'il partage avec un ou deux autres passagers ; à vous de déterminer qui, en sachant que ce sont ceux que vos investigateurs considéreront comme les suspects n° 1). Katarina part prendre un peu l'air sur le pont. Si les personnages essayent de la suivre, c'est le bon moment pour organiser une diversion, genre grosse bagarre… et s'ils arrivent quand même sur le pont, ils perdent Katarina de vue, mais tombent sur la livraison des Profonds.

Peu avant minuit, la fête atteint son paroxysme. Tous les marins et la plupart des naufragés sont complètement ivres. Tanner profite de la confusion pour s'éclipser. Dans l'idéal, il arrive au rendez-vous avant les investigateurs et liquide Katarina, mais si nos héros montent une garde vigilante

Entraîneuses et autres non-combattants

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	7	Connaissance	35 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

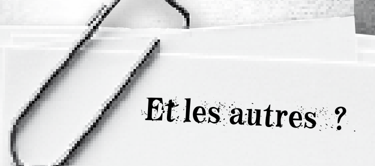
Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	50

Compétences

Hurler	60 %
S'aventurer dans des endroits dangereux	60 %
Autres à votre bon vouloir	

Armes

Armes improvisées	25 %



Et les autres ?

Les personnages non-joueurs présentés dans le texte ne sont qu'un petit échantillon de la faune qui peuple la *Mary Flanders*. En tout, il y a une vingtaine de personnes à bord. Comptez cinq entraîneuses, une dizaine de matelots, trois officiers et deux ou trois extras comme le barman et le croupier. Si le besoin s'en fait sentir, amusez-vous un peu en les animant. Il suffit de peu de choses pour caractériser un personnage non-joueur : un tic de langage, un trait vestimentaire, une ou deux anecdotes qu'il aime à raconter, et voilà une future victime prête à se faire massacrer !

Les soutes

Le pont inférieur

Comment compliquer des événements presque normaux ?

Il n'est pas question de présenter ce scénario de façon linéaire, à moins que vous ne soyez un Gardien des arcanes novice. Il existe trois lignes d'événements parfaitement simples :
1. La vie à bord de la *Mary Flanders*.
2. Les faits et gestes de Tanner.
3. Le complot de Jacquart et des Profonds.
Toute la difficulté est de les entremêler jusqu'à ce que les joueurs ne comprennent plus qui est derrière qui. Si vous les amenez à se poser des questions comme « le mystérieux assassin de Winsworthy est-il lié aux Profonds ? » ou « Tanner est-il un gros ponte du trafic d'alcool ? » vous aurez gagné.
En pratique, il faut trouver le bon dosage en fonction des faits et gestes des investigateurs, de votre sens dramatique et du temps dont vous disposez. Voici une petite chronologie par défaut. Surtout, ne vous sentez pas lié par ces quelques lignes ! Intervertissez certains éléments, supprimez ceux qui vous déplaisent, ajoutez-en d'autres… Certains Gardiens sont profondément logiques et aiment établir des fiches détaillées pour l'emploi du temps de chaque personnage non-joueur. D'autres préfèrent jouer à l'instinct et faire la part belle à des coïncidences aux limites de l'impossible. À vous de voir comment vous vous situez. Tenez également compte de la sensibilité des joueurs !

autour d'elle, elle peut s'en sortir. Si elle a l'occasion de parler, à vous de décider de la nature de ses révélations. Si ça se trouve, elle se souvient d'un incident complètement insignifiant qui accuse Elisa, ou Bannister… Dommage de mourir pour ça, n'est-ce pas ?

L'assassin frappe à nouveau

La porte de la cabine où Katarina devrait attendre l'investigateur est entrouverte. Il y a des traces de lutte à l'intérieur. Les autres naufragés sont tous au bar. Si les personnages ne réagissent pas, personne ne reverra plus Katarina. S'ils préfèrent fouiller le secteur, une heureuse combinaison de tests de Trouver Objet Caché et de Pister leur permettra de retrouver d'abord une chaussure (qui est tombée quand Tanner transportait le corps), puis le cadavre, coincé dans un petit placard. Elle a été étranglée.
Les premières constatations sont vite faites : l'assassin lui a serré le cou jusqu'à ce que la trachée se rompe. La mort est toute récente. Il ne semble pas lui avoir volé quoi que ce soit. Les marques de strangulation sont intéressantes. Un médecin ou un personnage observateur peut sans trop de mal en tirer plusieurs déductions. D'après leur taille, le meurtrier possède de grandes mains, et l'absence d'écorchures indique qu'il a des ongles courts. Donc, c'est un homme (Elisa a des ongles très longs, et Louise de petites mains fines).
Un bref examen des extrémités des suspects restreindra encore le champ d'investigation à Hansen (grandes mains de pianiste), Elias (grosses pattes moites) et Tanner.
À partir de là, s'ils ont le temps, les investigateurs pourront recommencer le petit jeu des interrogatoires. Tout le monde était plus ou moins ivre, au bar, mais personne ne se souvient avoir aperçu Tanner aux environs de minuit. Un peu après, oui, mais pas à minuit sonnant. Ceci dit, il a pu aller aux toilettes. C'est d'ailleurs ce qu'il dit si on l'interroge. Et Elias y a également passé une dizaine de minutes vers 23 h 40, à vomir tripes et boyaux. Alors ?

La livraison

Arrangez-vous pour qu'un ou deux investigateurs sortent sur le pont, tard dans la nuit. Cela ne devrait pas être difficile. Si aucun d'eux n'exprime le désir de prendre un peu l'air pendant la fête, vous avez d'autres ressources. Vous pourrez leur faire suivre Katarina. Ou encore, et ce serait sans doute le plus dramatique, ils aperçoivent une forme sombre dans une coursive, juste après la découverte du meurtre. C'est Jacquart, en



route pour son rendez-vous. Il ne les voit pas et se laisse sagement suivre.
L'hybride monte sur le pont et se dirige vers l'arrière. Il s'arrête devant l'échelle de corde qui a servi aux naufragés, et la déroule. En bas, il y a des bruits d'éclaboussures. Quelques instants plus tard, le premier Profond apparaît, suivi par deux autres. C'est le moment de se rappeler qu'un jet de SAN raté peut signifier beaucoup de choses, y compris un cri… Si tous les personnages restent d'un calme olympien, ils pourront assister à une brève conversation de gargouillements. Il s'agit d'un sabir français-anglais, mais les intonations des interlocuteurs rendent leur échange quasiment incompréhensible. De toute façon, l'échange est bref. Les Profonds ont chacun un sac en bandoulière qu'ils remettent à Jacquart. Ils se préparent à repartir… lorsque l'un d'eux lève la tête et regarde droit dans la direction des investigateurs ! Il murmure quelque chose aux autres. Jacquart redescend avec eux. Ils vont rester à l'eau pendant presque toute la nuit, apprenant à l'hybride les rites d'invocation du Dévoreur, au cas où… De retour à bord, Jacquart cache les sacs dans la cale, et va se coucher en réfléchissant à ce qu'il va faire aux indiscrets.

- **Et si… les investigateurs remontent l'échelle de corde ?** L'idée est bonne, mais Jacquart dispose d'autres moyens pour remonter à bord, en l'occurrence un hublot juste au-dessus de la ligne de flottaison, qu'il laisse entrouvert à titre de précaution. Il préfère le pont pour rencontrer les Profonds parce que c'est plus simple pour récupérer la livraison, mais il peut toujours rentrer par là.

Attentats !

Les ennuis des investigateurs commencent dès l'aube. Improvisez en fonction de leurs faits et gestes, mais n'hésitez pas à être brutal. Il faut qu'ils se sentent en danger. S'ils ont sympathisé avec un personnage non-joueur, tuez-le ou prenez-le en otage. Il n'y a rien de tel pour les motiver un peu.
Les tentatives de meurtre viennent de deux directions : Tanner et Jacquart.

Tanner

Il a la possibilité de louer les services des marins. Il leur donne comme instructions de casser la figure aux personnages puis, si cela ne suffit pas, de les balancer à la mer. En dehors de ça, il est forcé d'improviser. Il pourrait tenter de s'introduire dans la cabine du capitaine pour récupérer une arme à feu. Il pourrait semer le soupçon dans l'esprit des autres naufragés (« et après tout, quelle meilleure couverture pour un groupe d'assassins que d'enquêter sur les meurtres qu'ils ont commis ? »). Après l'assassinat de Katarina, il n'a plus les nerfs très solides, et il est probable qu'il se laissera gagner par la panique si ses plans ne donnent rien. Il se lance alors dans une tentative désespérée sur un investigateur isolé, armé d'une hache d'incendie ou de ce qui lui tombera sous la main.

Jacquart

L'hybride est beaucoup plus dangereux. Après tout, il est chez lui, sur son terrain. Il commencera par parler au capitaine. Moyennant quelques arguments sonnants et trébuchants, il le persuade de ne pas rendre leurs armes aux naufragés. Ensuite, il prépare une liste « d'accidents » mortels. Les possibilités sont nombreuses : caisse mal arrimée qui se détache, déjeuner assaisonné de mort-aux-rats…
Ne vous gênez pas pour faire des dégâts dans le groupe. Après tout, les investigateurs immobilisés au lit pour un jour ou deux feront des proies idéales pour le Dévoreur. Mais les investigateurs s'en sortiront tant bien que mal, comme toujours, et Jacquart décidera de jouer son va-tout.

Pendant ce temps…

Les investigateurs ne vont certainement pas rester inactifs. Il leur faudra sans doute un peu de temps pour achever de boucler leur dossier sur Tanner, et ils risquent d'avoir du mal à s'occuper simultanément de Jacquart (et vice versa).
L'hybride est assez malin pour rester en permanence en compagnie de quelques matelots, empêchant du même coup les personnages de le bloquer dans un coin sombre. Il finit quand même par s'éclipser, mais c'est pour invoquer le Dévoreur.

- **Jour 1, matin** : Arrivée des naufragés.
- **Jour 1, matinée et début d'après-midi** : Les investigateurs découvrent la *Mary Flanders*.
- **Jour 1, milieu d'après-midi** : Arrivée de la *Santa Catalina*.
- **Jour 1, soirée** : Bar et casino sont très animés.
- **Jour 1, fin de soirée** : Tanner assassine Katarina. Les investigateurs découvrent le corps.
- **Jour 1, nuit** : Après une première enquête, les personnages vont se coucher. L'un d'eux tombe sur Jacquart et les Profonds.
- **Jour 2** : Début des attentats.
- **Jour 2** : Transbordement de la cargaison d'alcool sur le *Santa Catalina*, qui repart dans l'après-midi.
- **Jour 2, fin d'après-midi** : Jacquart invoque le Dévoreur.
- **Après** : Tout peut arriver.





Jean Jacquart
Hybride

APP	7	Prestance	35 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

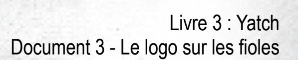
Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	0

Compétences

Discrétion	30 %
Nager	80 %
Sentir le poisson	80 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

- Poings 55 %
  Dégâts 1d3 +2
- Masse 40 %
  Dégâts 1d6 +2


Livre 3 : Yatch
Document 3 - Le logo sur les fioles



La cabine de Jacquart est intéressante. Elle empeste le poisson. Il y a une petite bibliothèque, composée pour l'essentiel d'ouvrages en français sur la ville d'Ys et Lyonesse. Sous le lit est caché un petit sac en toile très lourd qui contient de vieilles pièces d'or terni, venues de tous les coins du monde : souverains anglais, louis d'or, doublons espagnols… Cela représente une fortune ! (Il est possible que Jacquart tente de corrompre les personnages avant de s'attaquer à eux. Il viendra les trouver au petit-déjeuner et leur offrira de l'or, s'ils acceptent d'oublier ce qu'ils ont vu. Les Profonds peuvent lui en amener autant qu'il en voudra.) Dans un coin de la cabine s'entassent une demi-douzaine de flacons vides. Ils sont d'une contenance d'un demi-litre et portent l'estampille des Verreries Ackerman, de Boston (voir Document 3, ci-dessous). Quant à ce qu'ils ont pu contenir, mystère. Ils sentent faiblement l'iode et les algues…

Les quartiers du capitaine présentent aussi un intérêt. Outre la présence de pièces d'or, quoiqu'en quantité moindre, on y trouve un grand placard fermé à clé. Il renferme les armes des investigateurs, plus une demi-douzaine de fusils de chasse, une dizaine de revolvers et assez de munitions pour mener une petite guerre.

Quant aux **cales**, on a suffisamment répété aux personnages qu'il ne fallait pas s'y aventurer pour qu'ils soient consumés par un irrésistible désir d'y descendre. C'est un endroit idéal pour se prendre une caisse sur la tête (« Le malheureux ! Mais on vous avait bien dit que c'était dangereux en bas ! »). S'ils y descendent avant l'invocation du Dévoreur, ils ne trouveront rien de plus dangereux que des rats (qui sont nombreux, gros et pas particulièrement effrayés par les humains). Après, ce sera un tout autre problème.

L'invocation

Jacquart descend discrètement dans la cale en compagnie d'Oswald, à qui il a servi un bobard quelconque, et qui est surtout là pour dissuader les investigateurs d'intervenir avant qu'il ne soit trop tard. Il s'installe dans une zone dégagée, sort un carnet de sa poche et commence à déchiffrer laborieusement le chant qu'il a transcrit la veille, après sa conversation avec les Profonds. L'incantation est assez courte, moins d'une minute. Jacquart se tait, allume une cigarette… et l'air, au centre de la cale, commence à bouillonner. Une masse floue se matérialise, dans un atroce grouillement de tentacules, d'yeux et de mâchoires (SAN : 1d4/1d8).

Oswald hurle et part en courant. D'une voix mal assurée, Jacquart ordonne : « Rattrape-le ! C'est ton cadeau ! » Malheureusement, la chose n'a pas l'air intéressée. Jacquart est happé et réduit en bouillie en l'espace d'une seconde. Abandonnant ses restes, le monstre commence à couler lentement vers Oswald, qui n'a que quelques mètres d'avance. Si les investigateurs sont là et interviennent, il a une chance de s'en sortir. Sinon, ils apprendront le lendemain matin que deux matelots ont disparu. La chose cache les corps, en vue de les dévorer plus tard, et part à la recherche d'un repaire. Les investigateurs ont un gros problème sur les bras !

Chasse au monstre !

Résumons-nous : les investigateurs sont au milieu de l'océan, à bord d'un bateau qu'ils ne peuvent pas quitter, en compagnie d'un monstre vorace et d'une bande de brutes incrédules. Le jeu du chat et de la souris où humains et créature échangent leurs rôles d'une scène à l'autre est un exercice de style indémodable.

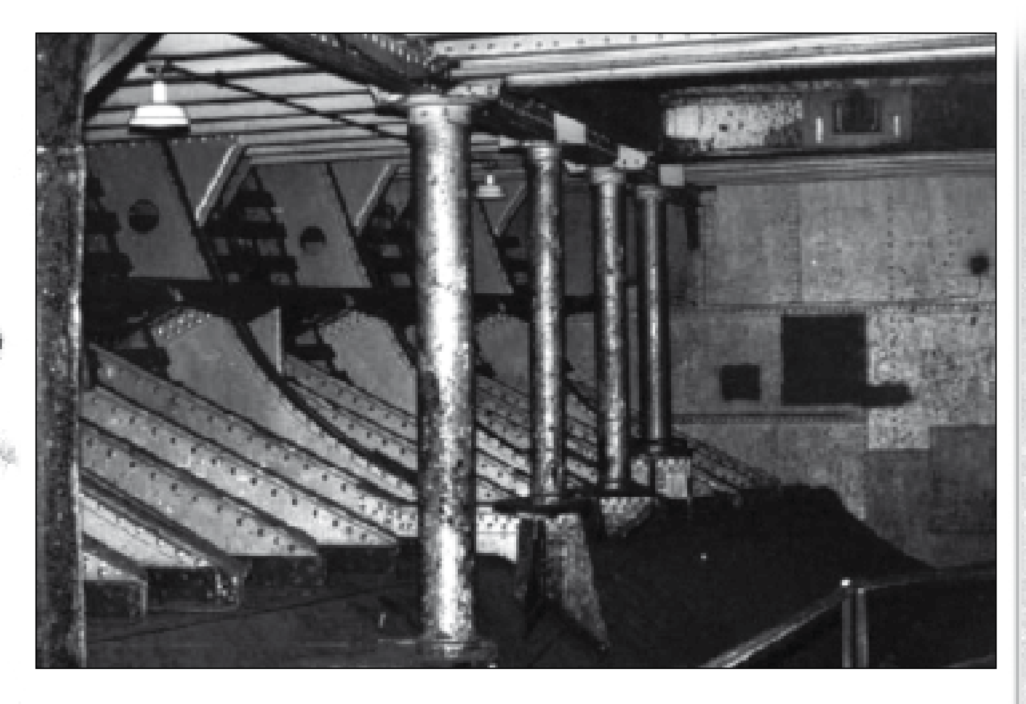
Les personnages vont sans doute remonter et essayer de convaincre l'équipage. Comme de juste, ils rencontrent un scepticisme massif dans les premières heures. Dans le meilleur des cas, ils ont droit à des réflexions du style : « Un gros monstre tout noir, hein ? J'ai connu un gars qui, quand il avait trop bu, voyait un ornithorynque géant et tout bleu. Il est mort du delirium y a quinze ans, le pauvre. »

Après la disparition de deux ou trois marins supplémentaires, les rieurs leur prêtent une oreille plus attentive. Il est temps d'aller patrouiller dans les cales, fournissant encore plus de nourriture à la bête. Se barricader sur le pont supérieur permet de gagner un peu de temps, mais le Dévoreur finit par s'infiltrer.

Avant de se risquer dans les tréfonds du navire, il faut s'armer. Johnson finit par se laisser convaincre d'ouvrir l'arsenal. Pour les amateurs d'armes blanches, signalons la présence de nombreuses haches d'incendie dans les coursives, des hachoirs et des couteaux de la cuisine et, bien entendu, d'une infinité de barres de métal susceptibles de servir de gourdins. Les marins ne sont pas très bons tireurs. Selon toute probabilité, il y aura un ou deux accidents… Si Tanner est encore là, il pourrait bien essayer d'en réserver un aux investigateurs.

Dans les cales

Patrouiller dans un environnement tridimensionnel à base de passerelles rouillées, de compartiments sans lumière et de monceaux de caisses propices aux embuscades s'avère être un véritable cauchemar. S'il y a des claustrophobes dans l'équipe, c'est le moment de leur donner des émotions. Promenez-les dans les cales



jusqu'à ce que la tension commence à retomber. Infligez-leur alors un choc, puis un autre, à intervalles rapprochés. S'il y a des survivants sains d'esprit, recommencez le processus.

Voici quelques incidents dont vous pouvez vous inspirer :

- Grincements, raclements et bruits divers. Ils sont parfaitement normaux dans un tel environnement, mais restent utiles pour maintenir la tension…
- Grâce aux ultrasons, le Dévoreur exerce un contrôle limité sur les rats. Il peut les pousser à attaquer un groupe, ou les utiliser pour rabattre des proies vers lui… Si vous êtes d'humeur clémente, vous pouvez les utiliser comme « informateurs » : ils s'enfuient d'aussi loin qu'ils aperçoivent la créature et, quand elle aura pris des dimensions trop imposantes, ils se jetteront à la mer.
- La découverte des cadavres des précédentes victimes, diversement mutilés. Cela peut paraître gratuit, mais ces restes ont leur importance. Vous vous souvenez du carnet de Jacquart ? Il contient la formule d'invocation (voir Document 4, p. 46). Un test de Sciences occultes, de Mythe de Cthulhu ou même une réussite spéciale sur un test de Connaissance permet de soupçonner que si on la lit à l'envers, la chose disparaîtra. Bien sûr, le Dévoreur a entraîné Jacquart au plus profond du compartiment des machines. Il a établi son repaire dans les immenses chaudières rouillées, et utilise le compartiment à charbon comme garde-manger.
- Attaque ! Visez les personnages non-joueurs en priorité. Si vous exploitez toutes les capacités du monstre à fond, il tuera presque à tous les coups. Limitez-vous donc à une victime par assaut. Le Dévoreur bat en retraite jusqu'à son repaire, traînant sa proie…
- Découverte d'une drôle de cache, dans un coin de la cargaison. Elle contient

Le Dévoreur

Cette créature semble se consacrer à un seul but : manger. Manger des êtres vivants, bien sûr. Et comme pour cela il faut les tuer, c'est un prédateur, sans doute l'un des plus dangereux qui soient. Elle a mis au point une foule de tactiques de chasse, et les maîtrise parfaitement. Les Profonds l'utilisent parfois pour détruire les bateaux dont la coque est protégée par un Signe des Anciens. La *Mary Celeste* a dû croiser le chemin d'un Dévoreur…

CON	25	Endurance	99 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	var*	Corpulence	vari*
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +6
Points de vie variables *

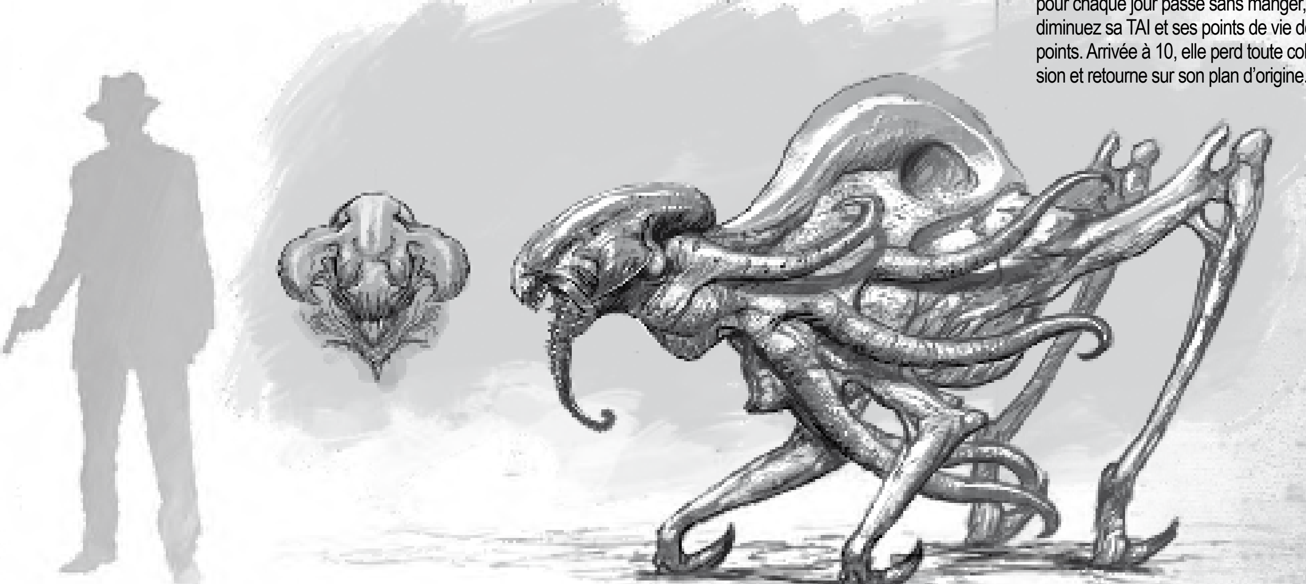
Compétences
Contrôler les rats 75 %
Discrétion 80 %
Tendre des pièges 70 %
Se cacher 80 %

Armes
- Tentacules (x3) 55 %
  Dégâts : saisir ou dégâts (3d6) au choix
- Bouches 80 %
  Dégâts 2d10
- Cri sonique
  Dégâts : spécial (un faisceau d'ultrasons dirigés sur une personne donnée ; si celle-ci rate son jet de POU/POU, elle est sonnée pour 1d4 rounds).

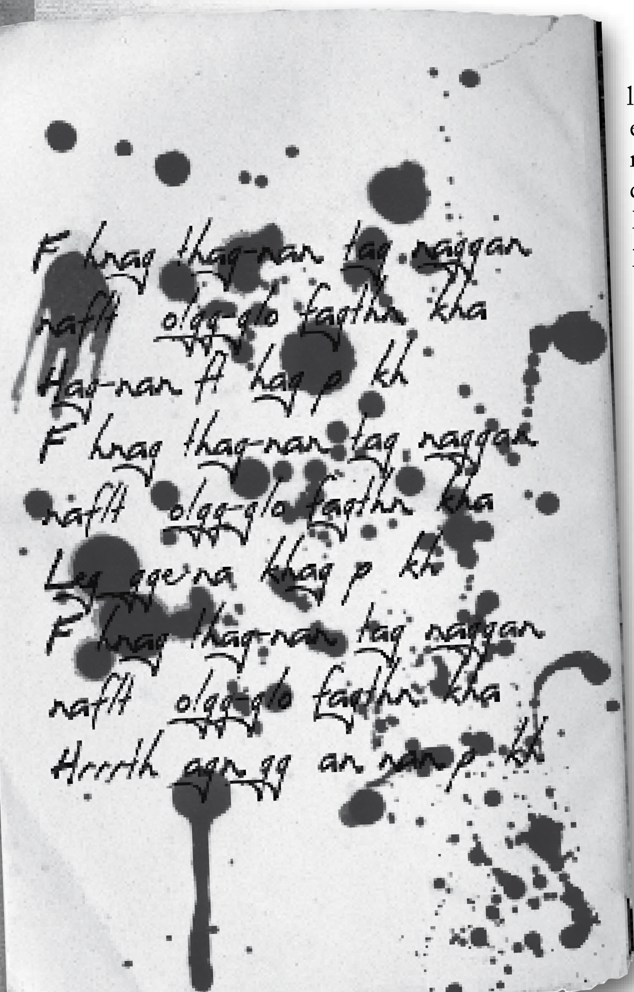
Protection : 5 points de cuir, régénère 3 points de vie par round.

SAN : 1/1d6, mais tenez aussi compte de ce qu'elle fait. Voir un ami hideusement mutilé doit coûter dans les 1/1d4 points de SAN…

* variable : plus elle mange, plus elle grossit. Elle commence avec une TAI de 15 et 20 points de vie. Ces deux caractéristiques augmentent de 3 points par victime consommée. Arrivée à une TAI de 50, elle se divise en deux. Les deux « enfants » ont, dès la naissance, les caractéristiques ci-dessus, et le cycle recommence. Généralement, lorsqu'il n'y a plus de nourriture, ils se dévorent entre eux. À l'inverse, pour chaque jour passé sans manger, diminuez sa TAI et ses points de vie de 3 points. Arrivée à 10, elle perd toute cohésion et retourne sur son plan d'origine.






F hnag thag-nan tag naggan
naflt olgg-glo fagthn kha
Hag-nan ft hag p kh
F hnag thag-nan tag naggan
naflt olgg-glo fagthn kha
Leg ege'na khag p kh
F hnag thag-nan tag naggan
naflt olgg-glo fagthn kha
Hrrrth agn gg an nan p kh

Livre 3 : Yatch
Document 4 – Les dernières pages du cahier de Jacquart

les sacs de Jacquart, encore humides. Chacun renferme trois flacons qui, comme ceux de la cabine de l'hybride, proviennent des Verreries Ackerman. Ils sont pleins d'un liquide transparent, sans goût mais qui sent l'algue… Il y a aussi une seringue, qui sert à injecter la drogue à travers les bouchons des bouteilles à contaminer. Des caisses d'alcool sont d'ailleurs déclouées, et des bouteilles de whisky traînent en désordre.

Assiégés !

Tôt ou tard, les investigateurs comprendront qu'il n'est pas sage d'affronter le monstre sur son terrain. Il vaut mieux regrouper les survivants sur le pont, et prier pour que la bête reste en bas. Ce ne sera pas le cas. Logiquement, elle devrait avoir grandi au point de se sentir à l'étroit dans sa chaudière. Elle remonte donc à l'air libre, démolissant au passage une bonne partie des cloisons… Vous pouvez recommencer le jeu du chat et de la souris. Investigateurs et marins devraient disposer d'une puissance de feu suffisante pour la tenir en respect. Pendant ce temps-là, un petit commando pourrait descendre et récupérer le carnet de Jacquart. Enfin, essayer !

Des secours ?

Si personne ne pense au carnet et s'ils n'arrivent pas à tuer le Dévoreur par des moyens ordinaires, vous pouvez envoyer des renforts, sous la forme d'un petit navire de contrebandiers, chargé de gangsters armés jusqu'aux dents. Van Der Veer essaye de les empêcher de s'approcher. Dans l'absolu, il a raison : impossible de savoir si le monstre ne va pas s'introduire sur l'autre bateau. Mais selon toute probabilité, l'équipage le lynchera s'il essaye de hisser les pavillons de quarantaine. À vous de voir si les investigateurs arrivent à convaincre les contrebandiers de les aider (ce ne devrait pas être trop difficile, après tout, la cargaison de la *Mary Flanders* les intéresse beaucoup). Le Dévoreur, ravi de ce second service imprévu, pourra sans doute se reproduire et envoyer son rejeton à bord de l'autre navire. Quelques semaines après la fin de ce scénario, les investigateurs entendront parler de disparitions mystérieuses et de meurtres horribles sur le front de mer, à Boston. Qui sait ? Ils iront peut-être enquêter à ce sujet, pour découvrir qu'ils sont indirectement responsables du massacre…

Final

Le plus satisfaisant serait que les investigateurs mettent la main sur le carnet juste à temps. Le monstre couvre alors la moitié du pont. Quant aux survivants, ils se sont regroupés à la proue. Ne vous occupez pas de technique et de jets de dés. Si les investigateurs trouvent l'incantation et arrivent à la déchiffrer, le monstre disparaîtra… Mais il faudra une bonne minute entre le début du chant et sa conclusion, et le Dévoreur ne restera sûrement pas inactif pendant ce temps-là. Il pourrait attaquer tout ce qui bouge, essayer de démolir la coque du navire, ou tout simplement se jeter à la mer et prendre le large.
Peu après, un navire arrive. Il faudra un peu de temps, mais les survivants traumatisés seront tous évacués. Un nouvel équipage arrivera bientôt pour s'occuper de la *Mary Flanders*, si elle n'a pas coulé. Quant aux investigateurs, ils ont survécu à deux catastrophes maritimes, et ils ont un petit mystère à élucider. Qu'est-ce que c'est que cette liqueur ? La seule piste dont ils disposent est, *a priori*, celle des Verreries Ackerman.

Acte III : Une petite liqueur pour finir ?

Nouvelle-Angleterre, automne 1924

Une brève pause…

Le retour sur la terre ferme se passe bien. Les investigateurs peuvent s'octroyer quelques jours ou quelques semaines de vrai repos, le temps que les blessures cicatrisent et que les traumatismes s'atténuent. Et puis, tôt ou tard, ils vont se remettre au travail. Ils n'ont guère qu'une seule piste utilisable : les Verreries Ackerman, à Boston. Si cela ne suffit pas, vous risquez de devoir relancer l'action.

Il y a gros à parier que les Profonds ne vont pas les perdre si facilement de vue. Ils seront filés par des hybrides d'Innsmouth. Ceux-ci tentent de récupérer la drogue chez eux – une tentative de cambriolage qui échoue mais terrorise les proches des investigateurs fait toujours bien dans le tableau. Si cela ne suffit pas, ils reçoivent des menaces téléphoniques, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils se décident à agir et à capturer un de leurs suiveurs. Passez alors à l'épisode d'Innsmouth.

Option : les Profonds reviennent

Ils avaient rendez-vous avec Jacquart huit jours plus tard. Des investigateurs rusés pourraient vouloir les attendre, de préférence avec un bon filet de pêche. S'ils ont élaboré des tactiques intelligentes, récompensez-les par un prisonnier. Il y a gros à parier que ce sera une première pour les personnages : avoir un Profond sous la main, tout prêt à être interrogé et (le cas échéant) disséqué ! À vous de voir quelles informations le captif laisse filtrer. Il ne peut pas s'empêcher de faire allusion au retour imminent de son dieu. Cela suffira peut-être pour que les personnages comprennent que la drogue a un rapport avec cet événement… À la limite, il leur dira tout cela spontanément, à condition qu'ils le laissent repartir.
Cela dit, il ne faut pas leur donner de mauvaises habitudes. Si les investigateurs veulent rapatrier leur prisonnier sur la terre ferme, ils devront faire face à un commando de Ceux des Profondeurs, bien résolus à le libérer. S'ils l'ont bien traité, les représailles seront moins cruelles que s'ils se sont comportés en tortionnaires.

Premières recherches

- **Le carnet de Jacquart.** Il est très abîmé et tellement taché de sang que le texte est illisible par endroits. Ce sont des notes prises au jour le jour par Jacquart, au fil de ses voyages et de sa transformation. Il contient une bonne quantité de données sur les activités de Ceux des Profondeurs dans sa Bretagne natale, peut-être même suffisamment pour diriger le groupe vers la cité sous-marine qui est à la base de la légende d'Ys (en français ; Ardu ; Mythe 2 ; SAN 1 ; contient le sort Appel/Renvoi Dévoreur). Si le groupe patauge vraiment, glissez une ou deux informations utiles sur l'origine du complot, du genre : « Mes amis d'Innsmouth ont fait leur première livraison aujourd'hui. »
- **Les autres livres du Mythe.** Qui sait ? Les investigateurs ont peut-être déjà un ou deux ouvrages moisis et maudits sur leurs étagères. Ou peut-être ont-ils des amis qui leur recommanderont de faire un saut à la bibliothèque de l'université Miskatonic. Des heures de recherches dans tous ces textes permettent de découvrir des informations troublantes sur un « second avènement » tout proche, et sans aucun rapport avec celui de Jésus. Dosez les révélations et les pertes de SAN en fonction de votre groupe. L'étude de ce genre de bouquin est souvent nettement plus dangereuse qu'une rencontre avec un monstre… Dans la perspective d'une visite à Innsmouth, la lecture des *Écrits de Ponape* est particulièrement conseillée. Ce livre est plein d'informations sur les rites des adeptes polynésiens de Cthulhu, qui ressemblent un peu à ce que les investigateurs trouveront à l'Ordre ésotérique de Dagon.
- **Les journaux.** Si les investigateurs se montrent spécialement paranoïaques et braquent leurs regards vers le Pacifique Sud, ils apprendront que la région a été le cadre de petits séismes tout au long de l'année.

La drogue

Le contenu des flacons peut être analysé rapidement, grâce à un test de Sciences formelles (chimie) ou au secours d'un laboratoire spécialisé. Les résultats sont troublants. Il s'agit clairement d'un produit d'origine végétale, issu d'algues, mais on note la présence de plusieurs composés chimiques inconnus. Il y a notamment des globules ambrés dont personne ne comprend la fonction. Si les joueurs vous réclament de plus amples précisions, exigent de connaître la liste détaillée des molécules et autres fariboles, rappelez-leur qu'ils sont à une époque qui ignore encore le microscope électronique.

Des tests prudents sur des rats et des cochons d'Inde « démontrent » que le produit ne semble pas toxique. Les pauvres bêtes deviendront folles dans la nuit du 23 mars 1925, mais il n'y a aucun moyen de le savoir. Il y a quand même un élément inquiétant : le produit semble assimilé rapidement par l'organisme, mais les globules ambrés se fixent dans le circuit sanguin et semblent avoir une durée de vie indéfinie… Cela devrait dissuader les investigateurs, toujours soucieux de leur santé, d'en prendre.

Si un inconscient en absorbe une bonne lampée dans l'espoir de faire avancer la partie, il sera déçu. Il ne se passera rien… sur le moment. Par contre, il sera particulièrement à la fête en mars-avril 1925. Toutes les nuits, il fera d'horribles cauchemars à base de cité engloutie et de monstre sous-marin. Dosez généreusement les pertes de SAN, et avisez en fonction. Si vous êtes clément, il en sera quitte pour plusieurs mois de thérapie. Si vous arrivez à une folie temporaire, le personnage commencera à développer un intérêt malsain pour l'occulte et le Mythe. Et si vous vous sentez d'humeur cruelle et que vous sentez que le joueur l'acceptera bien, vous pouvez lancer le processus de transformation. L'investigateur pourra rester en service actif : il faudra des années pour qu'apparaisse le masque d'Innsmouth. Mais la réaction de ses camarades risque d'être intéressante…

Boston

Les Verreries Ackerman sont une grande usine délabrée, à la lisière des quartiers ouvriers de la ville. Le bâtiment est gris, sinistre et a visiblement connu des jours meilleurs. Les bureaux se trouvent dans un immeuble adjacent, qui n'est pas en meilleur état. Les investigateurs n'ont pas trop de mal à rencontrer Monsieur Strauss,

Profond

CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	17

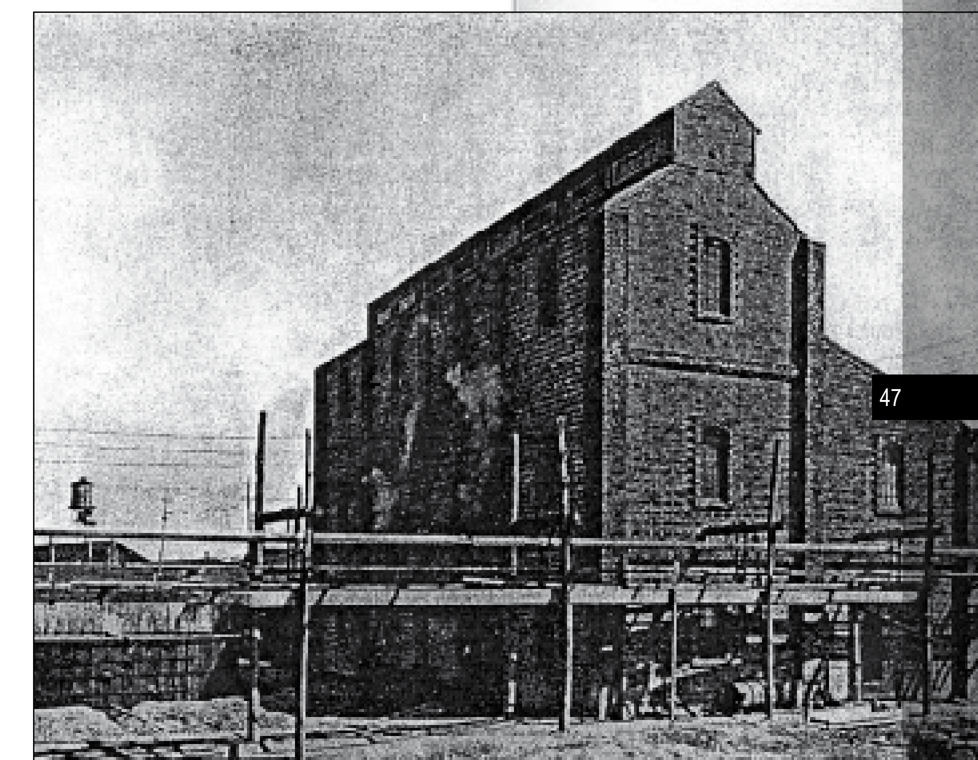
Armes

- Griffes 45 %
  Dégâts 1d6 +2
- Trident 30 %
  Dégâts 1d6 +1 +2

Armure : 1 point d'écailles

SAN : 0/1d6

Les Verreries Ackerman



le responsable des ventes. Clignant de ses petits yeux de hibou et remontant nerveusement ses lorgnons, il leur explique, navré, qu'il se sent lié par le secret professionnel. « Ce flacon est effectivement un modèle un peu particulier. Je pourrais sans doute vous dire d'où il vient, mais… » Ce n'est pas un moyen oblique de réclamer de l'argent, il est juste scrupuleux. Avec un peu d'énergie, les investigateurs arrivent à le faire céder. Des phrases comme « Écoutez, c'est une question de vie ou de mort » ou « Nous reviendrons demain avec la police » suffisent.

Bougonnant, Strauss consulte ses registres… « Oui… C'est un modèle que nous ne fabriquons presque plus. Du verre épais, solide, vous voyez ? Nous n'avons plus guère de clients pour ça. Ils ne contiennent pas assez. En fait, nous écoulons toute notre production auprès des pêcheries Babson, à Innsmouth. Ils nous en prennent une trentaine chaque mois. Non, nous ne les livrons pas. Ils envoient quelqu'un les prendre. Voyez avec Miss Morton, c'est elle qui s'occupe des livraisons. »

Miss Morton est une grande femme entre deux âges, tout à fait ravie de discuter avec les investigateurs. L'homme d'Innsmouth lui fait peur. D'après sa description, ce pourrait être le jumeau de Jacquart. Il passe le premier jeudi de chaque mois dans une vieille camionnette, prend ses flacons et repart. Il paye toujours en liquide, souvent en or. De temps en temps, il commande autre chose : une dame-jeanne, des cornues ou des éprouvettes. Si les personnages font le guet jusqu'à son prochain passage, ils pourront constater de visu que tout se déroule comme indiqué. Essayer de suivre le camion jusqu'à Innsmouth serait idiot : il y a des tronçons de route complètement déserts aux abords de la ville, où le conducteur les repère à coup sûr.

Innsmouth

Pour peu que vos joueurs aient lu Lovecraft, ils devraient avoir une trouille bleue à la pensée de s'y aventurer. À raison. Innsmouth est sans doute l'un des endroits les plus dangereux du monde pour l'investigateur moyen. Il n'y a plus qu'à espérer que les vôtres soient au-dessus de la moyenne…

Entourée de marécages, la ville s'étend au bord de la mer. Toute une partie est construite sur une colline. C'est grand, mais on remarque au premier coup d'œil que la plupart des maisons sont abandonnées, en pleine décrépitude. Même chose pour les trois clochers : ils tombent en morceaux. Je ne saurais trop vous conseiller de jeter un œil sur le supplément *Les Terres de Lovecraft – Innsmouth*, qui décrit la ville en détail.

Les rues sont presque vides, à part une silhouette vaguement difforme de loin en loin. Tout empeste la vase et le poisson pourri. Il n'y a bien entendu pas d'éclairage public, et la plupart des rues ne sont pas pavées. Le seul endroit à peu près décent est la place centrale, où se trouvent entre autres l'épicerie et la dernière église en activité, l'Ordre ésotérique de Dagon. Les pêcheries sont situées plus loin, sur le front de mer. Un ou deux chalutiers à des stades avancés de délabrement moisissent à quai. Le récif du Diable est visible, sous la forme d'une longue ligne noire, à un kilomètre au large. Les investigateurs sont discrètement filés pendant toute la visite de la ville, et personne ne leur dira quoi que ce soit s'ils ont l'inconscience de poser des questions. Les hybrides ne parleront pas, bien sûr. Quant aux rares habitants normaux, ils sont visiblement trop terrifiés pour parler, à de rares exceptions près. Les personnages en arriveront vite à la conclusion qu'ils ont besoin d'une couverture un peu plus solide s'ils veulent faire un séjour de longue durée en ville.

Comment s'infiltrer ?

Ce genre de décision relève essentiellement des joueurs. Attendez-vous à devoir improviser. Trois options sont possibles.

- **Le camping sauvage.** S'installer en périphérie de la ville avec tentes, sacs de couchage et matériel de survie est possible, mais il sera très difficile de trouver un endroit pour observer les pêcheries. Le terrain autour de la ville est très marécageux, et la marée remonte parfois très loin à l'intérieur des terres. C'est une solution à peu près sûre tant que les investigateurs ne se font pas voir, mais qui limite sérieusement les informations qu'ils peuvent obtenir. Et s'ils sont repérés, ils ont intérêt à fuir à toute vitesse. Les hybrides n'hésitent pas à venir, au cœur de la nuit, assassiner quelques gêneurs isolés.
- **Le prétexte vaseux.** Arriver comme des fleurs, poser leurs valises à Gilman House, le seul hôtel de la ville, et annoncer avec un beau sourire qu'ils sont représentants, qu'ils travaillent pour le Gouvernement, ou qu'ils sont journalistes, n'est pas très efficace. Les gens d'Innsmouth sont peut-être dégénérés, mais ils ne sont pas *idiots*. À moins que les investigateurs n'aient pris des précautions extraordinaires pour camoufler leur identité, ils seront reconnus. Idem s'ils commencent à faire des choses que leur activité de couverture ne prévoit pas, du genre fouiner autour des pêcheries. Dans ces conditions, passer la nuit à Gilman House relève du suicide. L'ennui est que l'on risque de ne pas leur laisser

le choix. S'ils décident d'arriver le matin pour repartir avant la tombée de la nuit, ils retrouveront leur voiture sabotée… et seront obligés de dormir chez Gilman.

- **Le déguisement.** Qui sait ? Il y a peut-être un maquilleur de théâtre dans leurs relations. Avec de la cire et des fards, se confectionner une tête d'hybride acceptable est envisageable. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à se présenter comme un petit groupe venant d'une autre partie du pays. Ils sont rapidement acceptés. Trop rapidement, en fait : ils risquent de devoir assister aux cérémonies de l'Ordre de Dagon quelques jours après leur arrivée. C'est mauvais pour leur SAN, et aussi pour leur image de marque. En effet, il se trouvera certainement un ou deux hybrides observateurs pour s'étonner qu'ils ne connaissent aucun des rites. Reste que cette solution leur assure quelques jours d'impunité. Ils n'auront sans doute pas besoin de plus.

Les informateurs possibles

- **Le vieux Zadok Allen.** Le poivrot officiel de la ville. Quatre-vingt ans, sans trace de mutations, et parfaitement terrifié par tout ce qui se passe. Ce serait un allié utile s'il était possible de le convaincre qu'il ne court aucun risque à les aider. Il pourrait par exemple surveiller un peu les pêcheries… C'est aussi un trésor d'informations sur l'histoire de la ville, mais les hybrides le gardent à l'œil, et il le sait.
- **Martha et Peter Philipps.** Un couple de retraités qui a fait l'erreur d'acheter une maison à Innsmouth pour y passer ses vieux jours. À leur décharge, il faut dire que trente-cinq ans plus tôt, la ville paraissait encore presque normale… Ils aimeraient beaucoup vendre et partir. Un jour prochain, ils recevront la visite d'un membre de la famille Marsh, qui leur proposera une somme fabuleuse pour leur bicoque. Ils accepteront avec gratitude et iront finir leurs jours en Floride. Ils habitent tout près des pêcheries, et ont tout un tas d'informations sur ce qui s'y passe. Toute la difficulté est de prendre contact avec eux sans les effrayer, et sans les exposer à des représailles.
- **Le garçon épicier.** Originaire d'Arkham, le jeune Brian Burnham aimerait beaucoup travailler ailleurs. Il se cantonne à de prudentes généralités sur l'histoire de la ville.

Un élément perturbateur

À plusieurs reprises au cours de leur séjour, les personnages ont l'impression d'être épiés. Cela se produit n'importe où, n'importe quand, y compris quand ils essayent d'échanger des impressions dans un endroit sûr. Les plus observateurs aperçoivent une forme noire indistincte qui s'éloigne à toute vitesse. S'ils décident de tendre un piège à l'espion, il ne se montrera plus. Il s'agit en fait de Gabriel Dole, dont nous reparlerons plus loin.

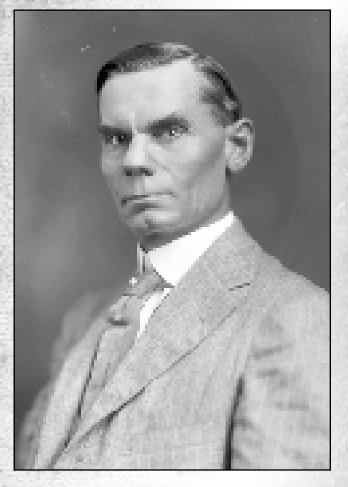


Les pêcheries

Le mur d'enceinte est haut, la surveillance bien faite. Une éventuelle visite nocturne serait extrêmement dangereuse : la plus grande partie du travail s'effectue après le coucher du soleil. De jour, c'est moins risqué.
Dans d'immenses salles puantes, une poignée d'employés font vaguement semblant de mettre du poisson en conserve. À noter qu'ils procèdent de manière artisanale, sur de grandes tables de marbre. Curieusement, elles sont juste à la bonne taille pour un être humain. Les divers couteaux utilisés pour vider et écailler le poisson feraient des instruments de torture fort acceptables. Après tout, dans un monde qui ignore encore les congés payés, les ouvriers s'amusent comme ils peuvent… et les investigateurs sont exactement ce qu'il faut pour rompre la monotonie.
Les bureaux sont sans intérêt. La comptabilité est si mal tenue qu'il n'y a rien à en tirer. Le seul endroit intéressant est en fait le hangar, qui se trouve près de la mer. Deux gros camions flambant neufs sont garés devant. À l'intérieur, d'immenses ballots d'algues sèchent sur des claies. De temps en temps, un groupe de Profonds en ramène une récolte toute fraîche. Et tous les quinze jours, algues, flacons et produits chimiques sont chargés dans les camions et convoyés à leur véritable destination.

Découverts !

Les investigateurs gafferont tôt ou tard. C'est une certitude mathématique. Cette



Gabriel Dole

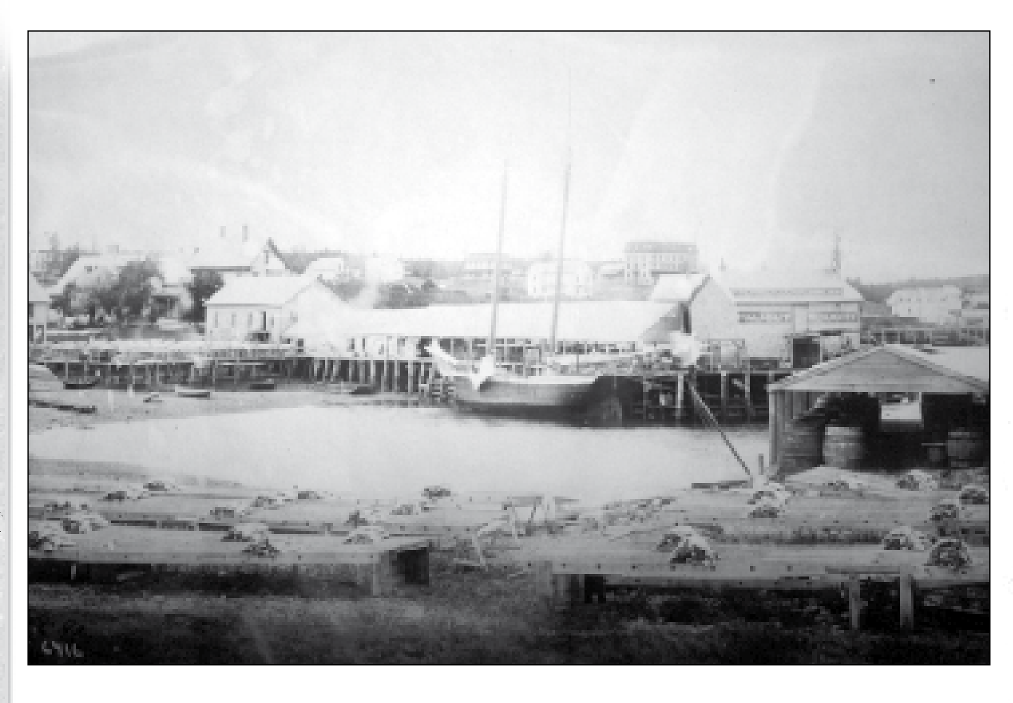
APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 15
Santé mentale 20
Aplomb 1

Compétences
Délire mystique 50 %
Discrétion 75 %
Psychologie 40 %
Se cacher 80 %
Se fondre dans les ombres 80 %
Trouver Objet Caché 50 %

Armes
• Revolver cal. 45 60 %
Dégâts 1d10 +2
• Corps à corps 60 %
Dégâts : divers
• Poignard 45 %
Dégâts 1d4 +2 +2
• Poignard (lancé) 50 %
Dégâts 1d4 +2

Sorts : Appeler Cthugha, Flétrissement et peut-être un ou deux autres.



promenade en ville se terminera par une fuite éperdue dans les marais, des hordes de choses indistinctes à leurs trousses. Veillez-y, au besoin. Mais contrairement au narrateur du *Cauchemar d'Innsmouth*, ils sont rattrapés par un petit groupe d'hybrides. Le combat tourne mal, quand une silhouette noire se dresse près d'eux. Elle sort un Colt .45 et fait feu sur leurs agresseurs. C'est un excellent tireur et, avec son aide, la bataille tourne en leur faveur. Il ne leur reste plus qu'à trouver une cachette. L'homme en noir leur propose de retourner en ville : « Ils ne penseront pas à nous chercher là. » Il se cache lui-même dans une maison abandonnée. Si les investigateurs préfèrent revenir à la civilisation, il les accompagnera.

Gabriel Dole

Il a une trentaine d'années, mais en paraît le double. Il est très maigre, avec un visage en lame de couteau et des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites, soulignés de cernes immenses. Il s'habille toujours de noir. S'il y a un mot pour le qualifier, c'est : intensité. Même au repos, il semble vibrer d'énergie. Il parle très peu, et toujours à bon escient. Il n'y a pas besoin d'un test de Psychologie pour se rendre compte qu'il lui manque une case, voire plusieurs.
Si les investigateurs ne lui ont pas donné l'impression d'être incompétents ou « faibles », il reste avec eux et les aide jusqu'au bout. S'ils ne lui ont pas fait bonne impression, il les reconduit aux limites de la zone dangereuse puis, avec un « au revoir » laconique, fait demi-tour et disparaît dans les ténèbres. Si les investigateurs essayent de le retenir, ils reçoivent un avertissement et un seul. S'ils persistent, il ouvre le feu. Dans la mesure où ils le retrouveront à l'étape suivante, en train de combiner ses propres plans, il vaudrait mieux qu'ils s'en fassent un ami cette fois-là.

Une fois mis en confiance, Dole parle. Son histoire est fort intéressante. Il est né dans une famille aisée du Texas. Il a tenu absolument à « se faire lui-même » en commençant au bas de l'échelle comme garçon de ferme. Pendant ce temps, sa sœur récupérait l'héritage familial. Elle s'est liée « avec une bande de mabouls qui l'ont entraînée dans des endroits dangereux ». Sa carrière d'investigatrice fut brève et s'acheva sur une route de campagne entre Innsmouth et Arkham. Son corps mutilé, ainsi que celui de ses compagnons, fut rejeté par l'océan au bout de quelques jours. Gabriel s'est juré de découvrir les assassins et « de leur faire payer ». L'ennui est qu'il a hérité des papiers de sa sœur. Il s'y trouvait entre autres choses des notes sur Innsmouth et deux ou trois grimoires rébarbatifs. Dole les a lus. Il a très mal encaissé le choc. Il s'est transformé en fanatique froid et bourru, désireux d'extirper toute corruption par le fer et le feu. Il vient de passer plusieurs mois à espionner les gens d'Innsmouth, et en sait long sur le fonctionnement de la ville. Il a également développé ses compétences de discrétion à un degré presque surnaturel. Enfin, il a appris quelques sorts.

Ce sera un bon allié, à condition que les investigateurs supportent ses silences, ses occasionnelles crises de mysticisme (« Je me nomme Gabriel, comme l'ange exterminateur de la Bible. Ce n'est pas un hasard. J'ai été désigné par la Providence qui… ») et sa terrible soif de meurtre. Il n'est pas du genre à hésiter s'il faut tuer des femmes et des enfants « souillés » par du sang de Profond. Quant aux innocents… « C'est une guerre, vous comprenez ? Et les braves gens se font tuer, dans ce genre de choses. »

La filature

Les chauffeurs des camions d'algues roulent de nuit, et ne font pas particulièrement attention à d'éventuels suiveurs. Les investigateurs ne courent aucun risque à partir du moment où ils prennent des précautions élémentaires (rouler tous feux éteints et rester à bonne distance). Ce n'est pas la peine de le leur dire, bien entendu. Lancez plein de dés, marmonnez, examinez cette page comme si tous les secrets de l'univers y étaient révélés et annoncez : « Il ne vous a pas vus. » Les joueurs vous sauront gré de faire un peu de cinéma…

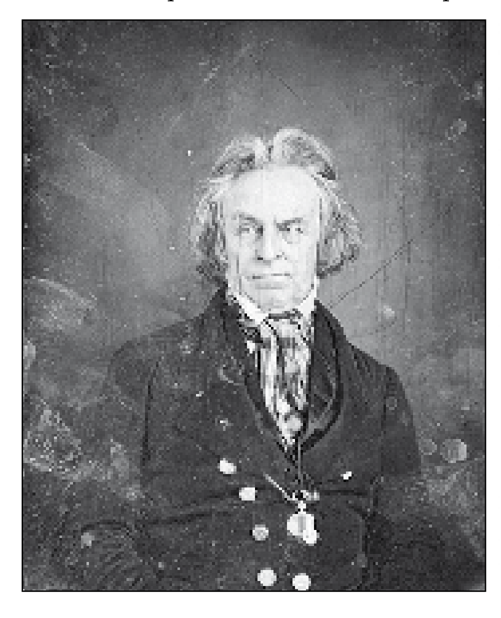
Après avoir roulé plusieurs heures, longeant la côte vers le nord jusqu'à un petit village, les gens de la pêcherie déchargent les camions sur la grand-place, avec l'aide de locaux, qui ont comme un petit air de famille avec ceux d'Innsmouth…

Rockport

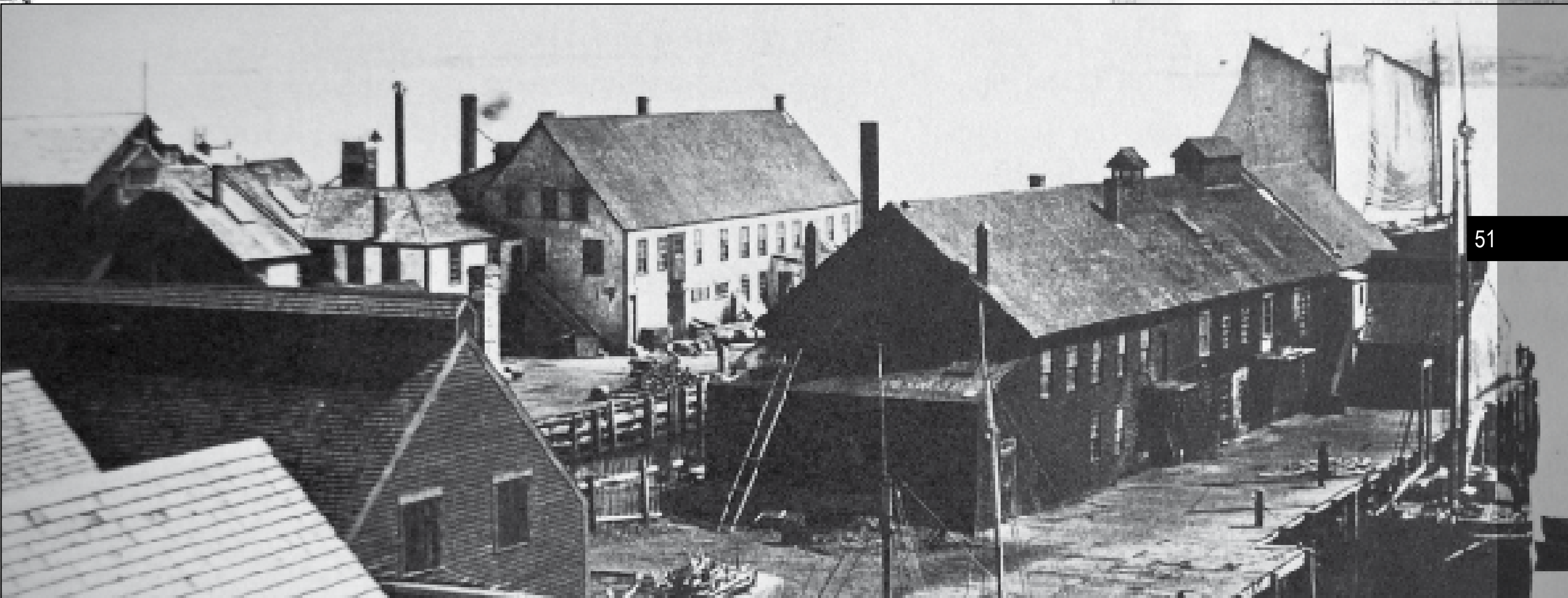
Un hameau d'une centaine d'habitants, blotti dans une petite anse. Les investigateurs sont dans le Maine, à une trentaine de kilomètres au sud de Portland. Ça ressemble à une version miniature d'Innsmouth. Une rue, une trentaine de maisons, un *general store* en mauvais état, une église fermée. Pas d'école, ni de mairie. Il y a un petit port de pêche, avec une poignée de petites barques délabrées. Si les investigateurs veulent tâter de l'espionnage discret, il y a une demi-douzaine de maisons vides, avec des vues imprenables sur la rue. Les algues passent un jour ou deux devant l'église. Elles sont ensuite chargées dans une carriole qui les emmène Dieu sait où (mais ce n'est pas loin, le véhicule fera l'aller et retour en une heure) !

Ses habitants sont tous, à un degré ou à un autre, sur le chemin de la métamorphose. Cela ne veut pas dire qu'ils fonctionnent comme un seul et unique organisme. Ils restent des individus, avec des haines, des jalousies et des rivalités sur lesquelles il est possible de jouer.

- **Randolph Jackson,** le chef du village. C'est le plus proche de la transformation, et il est franchement horrible (SAN 0/1). Il est énergique, respecté, mais pas malin, malin. Si les investigateurs tentent de s'infiltrer au bluff, ils ont de fortes chances d'arriver à le duper.
- **Jeddediah Gilman.** Un lointain cousin du propriétaire de l'hôtel d'Innsmouth. Il est encore jeune et pas trop marqué. Il est intelligent, et beaucoup, beaucoup plus méfiant que Jackson. À moins que les investigateurs n'arrivent déguisés en hybrides, il ne les accepte pas. Mais il s'incline devant l'autorité de Jackson, et si ce dernier les tolère, il sera bien obligé de les laisser agir.
- **Alan Protheo,** le « pasteur ». Il dirige la petite congrégation de l'Ordre de Dagon qui se réunit de temps à autre sur la plage. Curieusement, il ne paraît pas marqué du tout. De fait, il est sans doute le seul homme du village à avoir 100 % de sang humain. C'est un ancien marin, recruté à l'époque où il sillonnait le Pacifique Sud. Il est ambitieux, et jalouse à la fois Jackson et Gilman, qui sont destinés à devenir immortels et à régner à ses côtés, au fond des eaux, quand Protheo ne sera plus



Alan Protheo, le « pasteur »



Hybride

APP	8	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	8	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	0

Armes

• Armes de poing diverses	30 %
• Fusil de chasse	40 %
• Corps à corps	de 20 à 50 %





que poussière. Il sait Contacter une larve stellaire de Cthulhu, et n'hésitera pas à le faire en cas de danger.

• **Elfrida Jackson,** 24 ans. Chez elle non plus, le masque d'Innsmouth n'est pas apparent. En fait, elle commence même à espérer y échapper. Elle est belle et a envie de vivre toute sa vie sur terre, plutôt que de se métamorphoser en monstre marin. Les investigateurs lui apparaissent comme une planche de salut inattendue. Elle les aide dans la mesure du possible, allant même jusqu'à les libérer en cas de capture. En échange, elle veut partir avec eux. Évidemment, sa métamorphose commencera bientôt. À vous de décider de son sort…

La distillerie

Que ce soit par infiltration ou surveillance discrète, les investigateurs découvrent bientôt que les algues et le reste sont déposés dans une grotte, sur la côte. L'endroit n'est guère propice à une intrusion discrète : l'entrée est submergée par la marée deux fois par jour. Les deux grandes salles intérieures restent sèches, mais les investigateurs ne le sauront pas tant qu'ils ne s'y seront pas risqués.

La première grotte sert d'entrepôt, avec des algues séchées, des fioles vides et des bonbonnes de produits chimiques divers… et inflammables. La seconde contient le laboratoire, avec tout le matériel nécessaire pour distiller les algues. Le liquide est ensuite dilué et mélangé à d'autres composantes. Toutes les semaines, le Profond qui dirige le laboratoire enchante la production des huit derniers jours, qui est ensuite convoyée vers la *Mary Flanders*, et sans doute dans d'autres centres. Les investigateurs peuvent assister à la cérémonie. Elle est très impressionnante, avec une trentaine de monstres aquatiques, des chants, peut-être un ou deux sacrifices d'animaux (SAN 1d4/1d10 ; considérez que cela comprend aussi la vision des Profonds, sinon vous aurez un groupe de légumes avant la fin du scénario).

Que faire ?

En gros, les investigateurs ont trois solutions. Bien entendu, ils en trouveront sans doute d'autres, inattendues.

• Acheter des armes, beaucoup d'armes, et faire eux-mêmes une descente sur Rockport et la distillerie. Cela risque de faire une fin violente, mais certains aiment les films de guerre… Honnêtement, leurs chances de s'en sortir vivants ne sont pas terribles, à moins qu'ils ne provoquent une confusion telle que les hybrides seront convaincus d'être attaqués par des forces très supérieures en nombre. Si on leur donne le temps de se ressaisir, ils contre-attaqueront. Il y a bien une cinquantaine de Profonds à portée d'appel, plus une larve de Cthulhu, plus les villageois eux-mêmes…

• Se rendre à Portland après avoir réuni assez d'informations, et essayer de convaincre les autorités qu'il y a un repaire de dangereux trafiquants d'alcool à Rockport. Après quelques semaines épuisantes, ils parviennent à convaincre la police de faire une descente. On revient au même cas de figure que ci-dessus, avec des forces un tout petit peu plus équilibrées. De toute manière, même si le raid est un échec, les gens de Rockport plieront bagage et iront s'installer à Innsmouth. Si les personnages tentent de répéter la procédure pour cette ville, ils n'auront aucun succès. Le raid du gouvernement est encore à plusieurs années dans l'avenir…

• Enfin, discuter avec Dole. Il a trouvé une formule dans un vieux livre, qui permet de faire venir « le feu céleste », et il meurt d'envie de l'essayer. Il tente de convaincre les investigateurs de l'aider. Une lecture de

sa formule, combinée à un test de Mythe de Cthulhu réussi, permet de comprendre sa nature : l'appel d'un Grand Ancien. À eux de décider ensuite en leur âme et conscience. C'est fantastiquement dangereux, mais à condition de prendre des précautions, c'est faisable. Il faut agir en plein air, par une nuit claire, devant un grand feu. Pendant de longues minutes, Dole récite l'invocation, les investigateurs jouant le chœur. Lorsque l'incantation est terminée, un silence inquiétant lui succède… Si les personnages sont intelligents, ils devraient se précipiter vers leur voiture, démarrer et ne pas s'arrêter avant, disons, la Californie.

S'ils restent, ils verront des centaines de petites lumières multicolores apparaître autour d'eux. C'est ravissant, et mortellement dangereux – des vampires de feu qui préparent l'arrivée de leur maître. En quelques minutes, le site de l'invocation est la proie des flammes. Les investigateurs vont devoir courir, esquiver les créatures et les objets enflammés qui tombent tout autour d'eux… Et soudain, il fait jour. Une énorme boule de feu rouge, dix fois plus grosse que le soleil, se matérialise au-dessus d'eux. C'est Cthugha. Il commence à dévaster méthodiquement les environs, carbonisant Rockport, vaporisant des milliers de litres d'eau et faisant fondre la caverne. Si les investigateurs sont restés, vous pouvez très légitimement les rôtir. Si vous êtes clément, le dieu les examinera, reconnaîtra en eux ceux qui l'ont appelé pour qu'il se nourrisse et les laissera tranquilles. Quant aux effets sur leur santé mentale…

Cthugha part de lui-même après quelques minutes. Le feu mettra plusieurs heures à s'éteindre.

Conclusion

Le lendemain, les journaux parleront du curieux incendie de forêt qui a ravagé un petit coin du Maine. On s'étonne beaucoup qu'un sinistre pareil ait pu se produire au cœur de l'automne…

Les investigateurs s'en sont-ils sortis ? Ont-ils sauvé Gabriel ? Si oui, ils méritent des félicitations… et une longue période de repos loin de la mer, histoire de se remettre tout à fait. S'il est vivant, Gabriel tente de les convaincre de l'aider à lâcher Cthugha sur Innsmouth. C'est du suicide, mais il n'est pas facile à dissuader. Par ailleurs, ils se sont fait des ennemis : tous les citoyens d'Innsmouth et les Profonds. Tout ce petit monde commence à les chercher. Une fois retrouvés, les personnages peuvent s'attendre à des moments difficiles.

Enfin, d'ici quelques mois, le fond de l'océan se soulèvera et Cthulhu reviendra brièvement sur Terre. Mais les investigateurs ne peuvent pas grand-chose face au mouvement des étoiles…

Profond

CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 17

Armes
- Griffes 45 %
  Dégâts 1d6 +2
- Trident 30 %
  Dégâts 1d6 +1 +2

Protection : 1 point d'écailles.

Sorts : Si vous l'estimez nécessaire, pourquoi pas un ou deux sorts offensifs ? Le prêtre possède Enchanter la drogue d'algues (une variante d'Enchanter objet).

SAN : 0/1d6

Et après ?

Si vous êtes disposé à travailler un peu, cette aventure a de nombreux prolongements possibles.

Ys
Jacquart était originaire de la pointe de la Bretagne, entre Brest et Quimper. Il existe dans la région un ou deux villages de pêcheurs qui mériteraient une inspection approfondie. Les légendes bretonnes abondent en cités englouties. Les Profonds locaux n'ont sans doute pas connaissance des activités de leurs frères de l'autre côté de l'Atlantique, mais ils ont sans doute des projets de leur cru pour la nuit du 25 mars. Vous pourriez par exemple envisager une aventure adorablement sinistre mettant en scène un asile d'aliénés isolé sur la côte. Tous les patients et une bonne partie du personnel font des rêves hideux qui les mènent au bord de l'hystérie. Ajoutez quelques hybrides internés ou infiltrés parmi les infirmiers, un rituel dissimulé dans un vieux grimoire qui ouvrirait un portail vers la cité de Ceux des Profondeurs, au large. Si vous voulez continuer avec la liqueur d'algues, vous n'avez qu'à installer un agent chez un ou plusieurs gros producteurs de calva…

Les Profonds s'obstinent
Ce sont des créatures têtues, rancunières et immortelles. Les investigateurs peuvent, à la fin de l'aventure, s'imaginer qu'ils sont quittes. Erreur ! L'année prochaine, la suivante ou celle d'après, ils seront victimes de nouveaux attentats. S'ils commettent l'imprudence de prendre des bains de mer dans la région, vous pouvez légitimement envoyer un ou deux Profonds tenter de les noyer. Par ailleurs, vous pouvez parfaitement compliquer la machination initiale. Innsmouth et Rockport sont les centres de fabrication et de distribution, mais il y a sans doute pas mal d'autres endroits similaires à la *Mary Flanders*. Vous pourriez par exemple imaginer un hybride dissimulé dans une bande de passeurs d'alcool à la frontière canadienne, ou serveur dans un des principaux *speakeasies* de New York (« et une dose pour le maire, une pour le chef de la police, une pour… »). Si c'est ce que vous désirez, vous devriez leur faire trouver suffisamment de documents chez Randolph Jackson ou dans la caverne pour qu'ils puissent démanteler une ou deux filières. Accessoirement, arrangez-vous pour qu'ils comprennent l'utilité de la drogue. (Ce n'est explicitement dit nulle part dans le texte, et c'est volontaire. Vous pouvez parier que les investigateurs vont se mettre la cervelle au court-bouillon et accoucher d'hypothèses parfaitement démentes, beaucoup plus sinistres que la vérité.)

Nom de code Covenant
Normalement, en 1924, le gouvernement ne s'intéresse pas encore à Innsmouth. Mais cela viendra vite. En février 1928, l'armée et la marine lanceront un assaut massif sur la ville, nom de code « Project Covenant ». Ce raid est décrit en détail dans *Les Terres de Lovecraft – Innsmouth*, et il serait dommage d'en priver les investigateurs. Ils seront sans doute ravis de revenir en ville à la tête d'un ou deux pelotons de marines, de fusiller tout ce qui bouge et de dynamiter le reste. Pour une fois qu'ils peuvent infliger autre chose que des piqûres d'épingle aux forces du Mal…


Théâtre d'ombres
SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs découvrent qu'il y a plusieurs sens à l'expression « ne pas voir ce qui crève les yeux ».

En quelques mots

À la demande de James Fowler, un ami, les investigateurs s'intéressent à l'histoire d'un grimoire médiéval. L'ami en question disparaît. Le groupe le retrouve sans mal… aux mains d'un autre groupe d'enquêteurs de l'occulte, qui comptait l'utiliser comme assistant dans une cérémonie destinée à protéger Arkham. Les personnages se retrouvent à prendre le relais, dans des conditions beaucoup plus dangereuses.

Implication des investigateurs

Ce scénario est un petit exercice en paranoïa appliquée. À ce titre, il fonctionne mieux avec des personnages expérimentés, prompts à voir des menaces là où il n'y en a pas.
« Fowler », l'ami qui va tout déclencher, est remplaçable selon vos besoins. L'idéal serait de le remplacer par un investigateur semi-retiré, voire un membre du groupe dont le joueur est absent pour cette séance.

Enjeux et récompenses

- Si ce scénario se déroule bien, les personnages se seront trouvé des alliés qui pourraient réapparaître plus tard.
- James Fowler leur sera reconnaissant de l'avoir « sauvé », même s'il n'était pas autant en danger qu'ils l'imaginaient.
- Sauver le petit Stephen Abbott d'un sort indicible vaut bien 1d10 points de SAN de récompense.

Ambiance

L'acte I repose sur la *paranoïa*. Face à des individus qu'ils trouvent trop polis pour être honnêtes, les investigateurs ont tendance à sauter aux conclusions… et en face, les personnages non-joueurs ont le même problème. L'enquête n'est pas particulièrement compliquée, mais sa conclusion réserve une sérieuse surprise aux personnages. Une fois qu'ils auront compris ce qui se passe vraiment, il ne leur reste plus qu'à passer à l'acte II, qui doit être mis en scène comme un *cauchemar* : fluide, avec un enchaînement d'horreurs qui va crescendo. Infligez-leur des chocs à répétition, en les entrecoupant de petites scènes où l'horreur prend un visage plus insidieux.

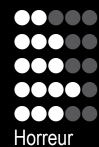
À l'affiche

James Fowler
Journaliste et investigateur. Sa disparition donne le coup d'envoi au scénario.

Oswald Brompton
Investigateur en semi-retraite et président d'un institut de formation pour aveugles.

Stephen Abbott
Petit garçon en grand danger.

Henry Barnard
Petit garçon perdu pour de bon.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	
Nombre de joueurs	
Époque	Années 20

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Ce scénario peut être transposé sans souci à **l'ère victorienne** ou à **l'époque moderne**.

Et si… je n'ai pas envie de jouer à Arkham ?
Arkham a été choisie parce que c'est une petite ville avec un lourd passé. Elle doit être petite pour que les adversaires des investigateurs dans l'acte I ne puissent pas profiter de l'anonymat des mégapoles, et pour que le décor de l'acte II reste à des dimensions gérables. Quant au lourd passé, quand on a affaire au mythe de Cthulhu, c'est toujours un plus. Mais si vous préférez le déplacer ailleurs, y compris à New York, Londres ou Paris, libre à vous !

Mise en place

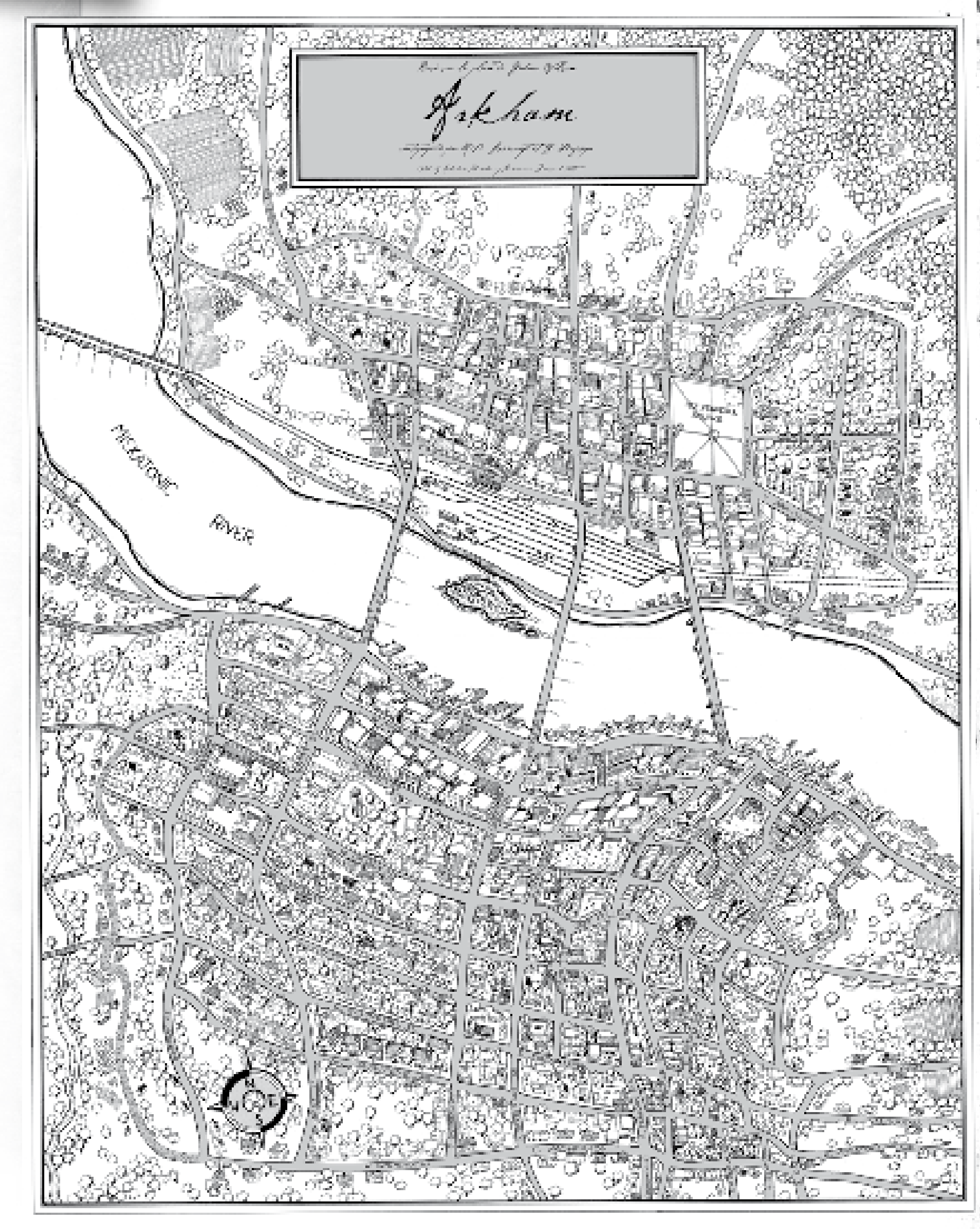
Introduction des investigateurs

Arkham, un beau jour d'été. Privée de ses étudiants, la petite ville universitaire somnole. Les investigateurs eux-mêmes ont tendance à sombrer dans une torpeur reposante, jusqu'à ce que le plus érudit d'entre eux reçoive un coup de fil de James Fowler, un vieil ami.

Fowler a l'air un peu nerveux, mais pas au bord de la panique. Le sujet de son appel est parfaitement anodin : il voudrait savoir si son correspondant a déjà entendu parler d'un vieux bouquin, le *Liber Lacrymae*. Selon toute probabilité, ce n'est pas le cas. Fowler paraît légèrement déçu, même si : « Ce n'est pas bien grave, de toute façon. Mais si par hasard vous tombez sur quelque chose qui s'y rapporte, tenez-moi au courant. Je suis un peu pris en ce moment, mais je vous rappelle la semaine prochaine et on s'organise un dîner, promis. » Après quoi, il raccroche, sans donner plus de détails.

L'investigateur concerné préviendra probablement ses compagnons. En fonction de leur tempérament et de leurs expériences précédentes, ils entameront des recherches frénétiques ou se contenteront d'épuiser les pistes les plus évidentes (l'université, notamment). De toute façon, la récolte sera très, très maigre, et les informations arriveront au compte-gouttes.

Le problème est que Fowler ne rappelle pas, et que toutes les tentatives pour le joindre demeurent infructueuses. Les premiers jours, cela ne semble pas vraiment anormal. Mais au bout d'une quinzaine, même le plus apathique des personnages devrait commencer à s'inquiéter.



Les faits pour le Gardien des arcanes

Certains livres maudits sont particulièrement redoutables, tel l'exemplaire du *Liber Lacrymae* qui tomba entre les mains d'Oswald Brompton, il y a dix ans. Brompton, un homme droit, en fit bon usage, mais cela lui coûta très cher. Petit à petit, sa vue diminua, jusqu'à ce qu'il devienne aveugle. Doté d'une force d'âme hors du commun, il n'abandonna pas pour autant la lutte contre le Mythe et ses créatures. Au fil des mois, il développa une nouvelle perception. Le monde de la lumière lui était définitivement fermé, mais il voyait distinctement les Ombres, des créatures invisibles qui rôdent aux confins de notre réalité. Le *Liber Lacrymae* consacre un copieux chapitre à leur « entre-monde », et fournit des rituels de protection contre ses habitants, qui ont un goût prononcé pour les âmes humaines. Brompton a entrepris de protéger la région d'Arkham de leurs déprédations. Dans ce but, il a créé une fondation « charitable ». Officiellement destinée à faciliter l'insertion des aveugles, elle lui sert surtout de réserve de points de magie et de centre de sélection. En effet, un aveugle sur mille possède une perception rudimentaire des Ombres. Tout s'est bien passé pendant plusieurs années. Brompton a réuni un petit groupe de fidèles, qui célèbrent régulièrement les rites de protection. Mais des rumeurs curieuses commencent à filtrer en ville. Elles ont attiré l'attention de James Fowler, un investigateur trop curieux pour son propre bien. Se sentant espionné et réagissant en bon paranoïaque, Brompton s'est persuadé que le malheureux était un de « leurs » agents, et l'a fait kidnapper. Quelques jours plus tard, les investigateurs entrent en scène.

Acte I : l'enquête

Chez Fowler

Il vivait dans un petit appartement, sur French Hill. Le quartier n'est pas reluisant, mais les loyers sont bas et les voisins, essentiellement des Irlandais, ne sont pas curieux. Miss Tibbets, la propriétaire de l'immeuble, habite au rez-de-chaussée. C'est une petite bonne femme hargneuse, qui ne pense guère de bien de Fowler. Pour l'instant, elle est à moitié persuadée qu'il a déménagé sans prévenir et sans payer le mois de loyer qu'il lui doit. Se présenter comme des amis du disparu n'est pas la meilleure méthode pour gagner sa sympathie, loin s'en faut ! En revanche, elle est crédule. N'importe quel baratin vaguement crédible leur permettra d'entrer dans ses bonnes grâces. Elle conserve le courrier reçu par Fowler depuis quelques jours. « Nan, je sais pas quel jour il a fichu le camp. Mais quand sa boîte aux lettres s'est mise à déborder, j'ai tout ramassé et j'ai dit au facteur de m'les donner directement ! » Il n'y a rien d'intéressant dans ce mélange de prospectus et de factures, mais cela permet quand même de se faire une idée de la date de sa disparition : environ cinq ou six jours après son coup de téléphone.

Il y a assez peu de choses à trouver dans l'appartement. Vêtements et valises sont à leur place. Fowler gagne chichement sa vie en tant que journaliste indépendant. Il vend des articles aux journaux d'Arkham, de Salem et de Boston. Sagement rangées dans des dossiers, les copies carbones de toute sa production, des lettres de ses divers rédacteurs en chef et des bulletins de pige attendent les tendres attentions des investigateurs. Éplucher tout cela sera un travail long et stérile. Le plus intéressant reste un paquet de documentation sur les aveugles – cela va d'une biographie de Louis Braille, empruntée tout récemment à la bibliothèque municipale, à une publicité pour l'Institut Brompton d'Arkham (Voir Document 1, ci-contre). Il y a aussi une brève lettre d'Edwin Tillinghast, un spécialiste en livres rares, datée d'il y a un mois (Voir Document 2, page 59). Finalement, ce qu'il y a de plus intéressant est une absence : pas de carnet de notes, et aucun brouillon d'article.



vous avez
beaucoup de chance

Des centaines de vétérans sont revenus de la guerre en Europe, les yeux brûlés par les gaz.
Des milliers d'autres personnes perdent la vue chaque année dans des accidents.
Des milliers d'autres naissent privées de la vue.
Pendant des siècles, les aveugles ont été réduits à demander la charité pour survivre.

Ce temps est révolu.

Depuis un siècle, les aveugles peuvent participer pleinement à la vie de la communauté... à condition que quelqu'un les aide à s'y intégrer.

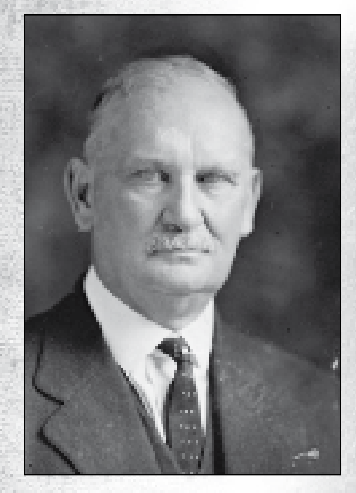
L'Institut Brompton se consacre à cette tâche.

Nos bénévoles :
- Apprennent le braille aux aveugles.
- Facilitent leurs démarches auprès des autorités.
- Leur procurent des chiens formés à servir de guide.
- Et, plus généralement, les aident à accepter leur infirmité.

Nous n'avons pas besoin d'argent !
En revanche, nous recherchons des bénévoles.

Si vous avez un peu de temps à consacrer à une œuvre charitable, nous vous attendons à nos bureaux, sur College Street.

Livre 3 : Théâtre d'ombres
Document 1 – Publicité pour l'Institut Brompton



Oswald Brompton

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	7	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

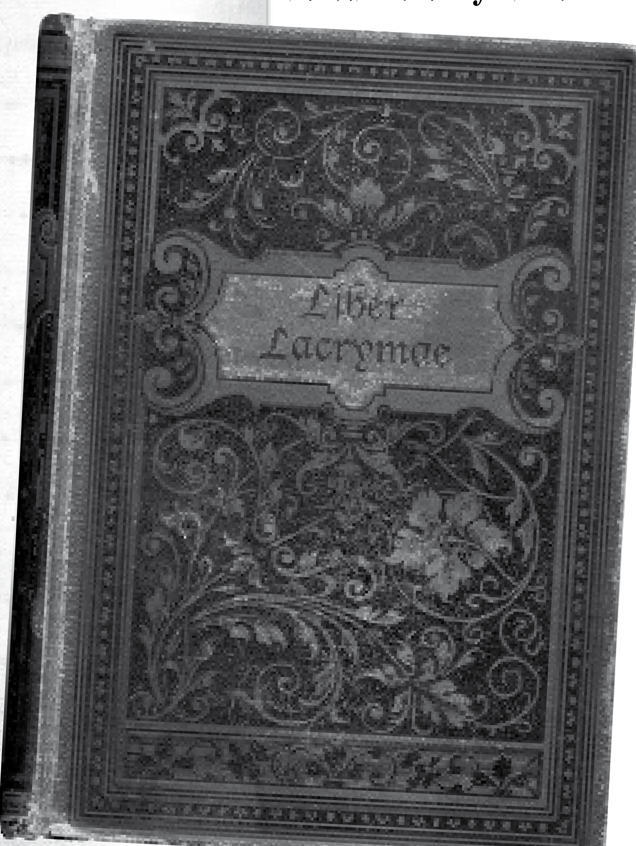
Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	35

Compétences

Bureaucratie	30 %
Contacts et ressources (municipalité d'Arkham, institutions charitables)	40 %
Écouter	55 %
Métier (comptabilité)	45 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Anthropologie	40 %
Sciences occultes	60 %

Toutes les compétences sensorielles et liées au combat sont réduites à 5 %

Armes
Aucune



Les employeurs

Les divers rédacteurs en chef avec qui travaillait Fowler n'ont que des éloges à faire sur lui. Ils le décrivent comme un professionnel compétent, solitaire et ayant le goût du secret. Personne ne sait au juste sur quoi il travaillait en ce moment. Aucun d'eux ne lui a commandé d'article sur les aveugles. Et certains s'étonnent : « Ce n'était pas son genre de sujet. Il préférait les faits divers. »

Edwin Tillinghast, livres rares

M. Tillinghast est un homme grave, respectable et ennuyeux. Si vous cherchez un ouvrage introuvable, sa petite boutique est un bon point de départ. Il connaissait un peu Fowler, et la nouvelle de sa disparition le chagrine. Il ne demande pas mieux que de partager ses informations avec les investigateurs. Fowler a commencé à s'intéresser au *Liber Lacrymae* au début de l'été. Tillinghast ne sachant rien à son sujet, Fowler lui a demandé de contacter d'autres libraires et bibliophiles. Tillinghast en connaît des douzaines, dont une poignée d'occultistes amateurs. Aucun de ceux qu'il a contactés aux États-Unis n'a pu lui dire quoi que ce soit. Il attend « incessamment » les réponses de ses collègues britanniques, français et allemands. Selon toute probabilité, elles seront nettement plus intéressantes… À vous de les distiller au fil de l'enquête. Le nom de Brompton devrait leur revenir aux oreilles juste à temps pour confirmer leurs pires soupçons.

Le Liber Lacrymae

Ce livre est présenté en détail dans l'article *Des livres qui tuent*, Livre 2 - p. 14. En résumé, c'est un ouvrage occulte écrit au XVe siècle par un certain Philippe de Pamiers, un moine défroqué dont on ne sait rien ou presque. Il traite essentiellement des divers moyens de contacter des démons.
Rédigé en latin, ce gros manuscrit est rarissime. Les quelques exemplaires connus sont en Europe, et particulièrement en France. En insistant beaucoup et à condition de se ruiner en télégrammes, on finit par retrouver la piste d'un exemplaire vendu par un grand libraire parisien à un Américain, un certain Oswald Brompton, quinze ans plus tôt.

L'Institut Brompton

Situé dans un petit cottage de College Street, non loin de l'université, c'est un endroit paisible et agréable. Si les investigateurs tirent les sonnettes des voisins, ils seront aimablement reçus, par de braves gens qui n'ont que des éloges à faire sur les gens de l'institut. Une démarche décevante donc, mais profitez-en pour mettre en scène un petit incident impliquant l'un des enfants du voisinage – presque rien : mentionnez simplement qu'un bambin joue dans le jardin. Il fait irruption dans le salon pour demander une tartine de confiture à sa maman pendant que les personnages l'interrogent. Le petit Stephen Abbott, cinq ans, aura un rôle à jouer par la suite…
Si les investigateurs risquent une visite à l'institut, ils seront aimablement reçus par Miss Chales, la secrétaire, qui y voit parfaitement et ne se doute de rien. Ils ont droit à une visite guidée, accompagnée d'un commentaire soporifique, et à la distribution de brochures identiques à celle qu'ils ont retrouvée dans les affaires de Fowler. Il n'y a rien d'intéressant : des bureaux, des salles de classe et une petite bibliothèque d'ouvrages en braille. En échange d'une cotisation modique, l'institut apprend aux aveugles à lire et à écrire en braille, leur facilite les démarches administratives, les aide à se procurer des chiens dressés à servir de guide, négocie avec la municipalité des tarifs réduits dans les autobus, etc. Tout cela semble parfaitement anodin et digne d'éloges. Miss Chales se souvient fort bien de Fowler. Il a visité l'institut, pris des notes, interviewé le directeur et plusieurs bénévoles. Ces derniers sont une demi-douzaine, quatre aveugles et deux voyants. Ils n'ont rien de particulier à dire.
Si les investigateurs insistent ou ont une bonne histoire de couverture à présenter, ils peuvent prendre rendez-vous avec Brompton en personne. C'est un grand et gros homme, au visage massif et à la voix grave. Bien qu'il soit aveugle, ses gestes trahissent une maîtrise impressionnante

de son environnement. Il réagit plus ou moins bien, selon ce que lui racontent les investigateurs. S'ils lui servent un quelconque bobard, il s'en rend sans doute compte. S'ils parlent de Fowler, il répond d'une voix neutre : « Je lui avais demandé de me communiquer une copie de son article avant publication. J'attends… » Il est très maître de lui, mais il tique si l'on mentionne le *Liber Lacrymae*.

Recherches complémentaires

- **L'histoire de l'institut** n'a rien de confidentiel. Quelques recherches dans les journaux ou une conversation avec quelques résidents de longue date suffiront à l'établir. Brompton, originaire de Boston, s'est installé à Arkham il y a quatre ans. Il a ouvert son institut juste après. D'autres détails figurent dans le Document 3, page suivante.
- Des recherches sur **le nom de « Barnard »** permettent de découvrir que le charmant pavillon de l'institut a été le théâtre d'un triple meurtre particulièrement sanglant et encore inexpliqué. M. et Mme Barnard et leur fille Cathy ont été massacrés, peut-être à coups de hache, un soir de l'année 1900. On n'a jamais retrouvé leur fils Henry, trois ans. L'anniversaire de ce triple meurtre approche à grands pas. Il ne reste que quelques jours, en fonction du minutage que vous désirez imposer…
- Il reste une histoire à découvrir. Ce ne sera pas facile, l'*Arkham Advertiser* n'en a pas soufflé mot et les individus concernés restent discrets, mais il y a un an presque jour pour jour, **Duncan Monford**, l'un des bénévoles de l'institut, a souffert d'une dépression nerveuse si grave qu'il a dû être interné à l'asile d'Arkham. Monford était comptable dans l'une des grandes entreprises du centre-ville. C'était un individu sans histoire, avec pour seule originalité d'être catholique et ancien enfant de chœur. (Brompton l'a choisi comme lecteur parce que son latin était à peu près correct.) Les voisins et les collègues de Monford savent que sa maladie est en relation avec son travail avec les aveugles, et ils en ont parlé, donnant naissance aux rumeurs qui ont mis Fowler sur la piste. La femme et la

Librairie Tillinghast
Cartes & livres rares
588, Gedney Street
Arkham, Mass.

Cher M. Fowler,

Je suis au regret de vous informer que mes recherches n'ont rien donné jusqu'ici. La provision de 50 $ que vous m'aviez versée lors de notre dernière entrevue étant épuisée, désirez-vous que je continue mes démarches, ou préférez-vous renoncer ?

Bien cordialement,
E. Tillinghast

Livre 3 : Théâtre d'ombres
Document 2 – Le courrier d'Edwin Tillinghast



OUVERTURE PROCHAINE D'UNE INSTITUTION POUR AVEUGLES

Depuis deux mois, des ouvriers s'affairent dans College Street autour de la vieille maison Barnard, abandonnée depuis des années. Ils réparent un toit délabré, repeignent les murs et, plus généralement, effacent le triste passé de l'endroit. Ce sera bientôt le siège de l'Institut Brompton pour les aveugles, un organisme qui prétend aider ces infirmes à prendre leur vie en main.

Le fondateur de l'institution, M. Brompton, un riche philanthrope, est lui-même aveugle. Il nous a déclaré que l'amélioration des conditions de vie des non-voyants était l'unique moteur de sa vie. La vie des aveugles est plus simple dans les grandes villes, qui possèdent déjà des amicales et des associations qui leur sont consacrées.

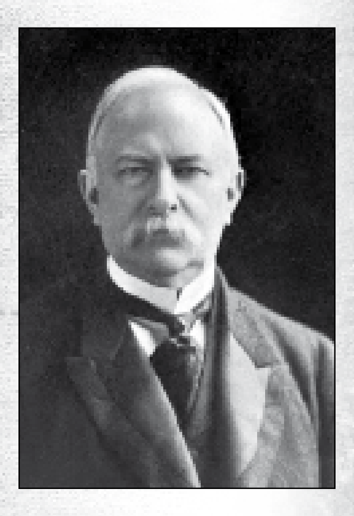
À présent, il lui semble indispensable que des petites villes comme la nôtre emboîtent le pas à New York ou à Boston. Les riverains, d'abord, sont désormais enthousiastes. Mrs Jones, l'une des voisines, se réjouit même à l'idée de donner des cours de cuisine à ces infirmes. « J'imagine que c'est juste une question d'organisation. Nous nous repérons aux couleurs : le sel dans une boîte claire, le poivre dans une boîte foncée. Pour eux, il faut réfléchir aux formes des contenants, et repenser toutes les instructions. Et puis, bien sûr, traduire les recettes en braille ».

Arkham Advertiser

Livre 3 : Théâtre d'ombres
Document 3 – Un article de l'Arkham Advertiser vieux de quatre ans

Le quatuor de choc

Tous les quatre ont 1 point d'Aplomb. Leur SAN tourne autour de 50.



Col. James W. Nicholls

DEX	14
Points de vie	15

Compétences

Aboyer des ordres	60 %

Armes

• Fusil 30-06 Dégâts 2d6 +2	60 %

avec des curieux. Brompton prend tous les frais du traitement de Duncan à sa charge et elles n'ont pas envie de le contrarier. Le personnel de l'asile est un peu plus accessible, mais se montre réticent à l'idée de les laisser rencontrer le malade. Il a eu un entretien avec un journaliste, il y a quelques semaines, qui s'est avéré désastreux. « Oui, un certain Fowler, c'est bien ça. Un ami à vous ? Il nous l'a fait régresser de plusieurs mois. » La maladie de Monford prend la forme d'accès de panique intense à l'idée de perdre la vue, ou simplement de ne plus voir. Au début de son séjour, il a tenté de se mutiler en se coupant les paupières. Encore aujourd'hui, il souffre d'insomnies et dort avec une veilleuse. Si les investigateurs parviennent à voir le pauvre Duncan, il suffit de prononcer les mots *Liber Lacrymae* pour le plonger dans une crise de nerfs spectaculaire.

Filatures et escarmouches

Si les investigateurs ont attiré l'attention de Brompton en parlant de journalistes disparus ou de livres maudits, il prend des mesures. Il n'a qu'à décrocher son téléphone pour contacter ses amis de Boston, d'anciens investigateurs « à la retraite ». En toute bonne foi, il leur explique que Fowler semble avoir des complices, et qu'il soupçonne l'existence d'un culte désireux de mettre la main sur le *Liber Lacrymae*.

Leurs suiveurs sont quatre :

- Un homme assez âgé, à l'allure militaire : le **colonel James W. Nicholls**, tireur d'élite et spécialiste en explosifs.
- Une femme mince, élégante, qui porte en permanence un calibre .32 dans son sac à main : **Laura Smith**, avocate. S'il doit y avoir discussion, c'est elle qui parle pour le groupe.
- Un jeune homme de taille moyenne, sans doute le plus difficile à repérer : c'est un fanatique des déguisements. Un jour clochard, un autre prêtre, un troisième garçon livreur… **Nathan Goldberg**, acteur au chômage.
- Un grand rouquin aux traits durs, avec une grosse voiture : **Sean Callaghan**, ancien inspecteur de la police de Boston. Il a gardé sa plaque, son arme de service et pas mal de contacts parmi ses ex-collègues bostoniens. En revanche, il n'a aucun ami à Arkham.

Ce quatuor va faire exactement ce que font les investigateurs avec des sectateurs présumés : les filer et, si possible, fouiller leurs appartements. Ils confisquent tout ce qui ressemble à des ouvrages occultes ou à des objets « magiques », y compris des antiquités parfaitement inoffensives. Ils « nettoient » aussi l'appartement de Fowler.

Ces bases une fois posées, Callaghan s'occupe de fouiller dans le passé de ces « suspects » à la recherche de preuves de leur implication dans des affaires peu claires. S'ils ont déjà quelques scénarios derrière eux, il y a de fortes chances que leurs noms soient mentionnés dans la presse ou dans des rapports de police, en relation avec des événements suspects.

L'étape suivante sera d'isoler un membre du groupe et de l'attirer dans une embuscade. Si nos héros prennent des contre-mesures, ils réagiront violemment. Aucun d'eux n'a de préjugé contre le meurtre, dès lors qu'il s'agit de « fumiers d'adorateurs ». Ils préfèrent quand même l'éviter tant que ce n'est pas indispensable. L'expérience leur a appris qu'un sectateur hospitalisé avec une collection de fractures était tout aussi inoffensif qu'un sectateur mort. Quant au risque de rétorsion légale, ils concluent leurs passages à tabac par des considérations sur le thème « au fait, tu parles de nous, on sait où est ta famille ».

Vous n'aurez sans doute pas besoin d'aller jusque-là. Au contraire, vous devriez les utiliser avec subtilité. Gardez à l'esprit que ce sont des vétérans, qui ont survécu à pas mal d'horreurs. Ils ont l'habitude de travailler ensemble, ont sans doute mis des tactiques au point… Servez-vous d'eux pour faire monter la paranoïa. À moins que vous n'ayez des projets différents, veillez à ce qu'ils n'aient pas l'occasion de discuter avec les personnages.

La cérémonie

Quelques jours passés à surveiller l'institut permettent d'établir les éléments suivants :

- Brompton vit dans un petit appartement, au second étage. Il sort très peu.
- À part lui, il semble n'y avoir personne dans la maison la nuit.
- En revanche, cinq bergers allemands sont lâchés dans le jardin chaque soir. En fait, ils ont été dressés à servir de guides d'aveugle, et ne sont absolument pas agressifs. Mais les investigateurs ne sont pas obligés de le savoir…
- Tous les accès à la cave sont fermés par de gros barreaux, y compris la trappe de livraison du charbon. C'est pour le moins inhabituel.

La nuit anniversaire du massacre de 1900 arrive vite. Ce soir-là, il règne une animation inhabituelle à l'institut. En plus des quatre suiveurs des investigateurs, quelques aveugles et un ou deux employés restent après la tombée de la nuit. Les chiens sont lâchés comme d'habitude.

Selon toute probabilité, les personnages auront déjà mis au point une tactique d'infiltration. De toute façon, tout marche, pourvu qu'ils s'y prennent avec un minimum d'intelligence. En revanche, ils risquent d'avoir du mal à pénétrer dans la cave sans violence. L'escalier est gardé par le colonel et le policier. Et les différents soupiraux ouvrent tous directement dans la cave, au vu et au su de tous les participants à la cérémonie. Parce qu'il y a une cérémonie, bien entendu. Oh, rien de bien impressionnant ! Brompton, ses employés et ses amis sont tous regroupés au centre de la cave. Un peu à l'écart, Fowler lit un rituel dans un gros livre posé sur un lutrin. Son latin est atroce, mais cela ne semble déranger personne. Il est pâle, et ses pieds sont enchaînés. Juste à côté de lui, Miss Smith le braque avec un gros revolver. Comme l'a montré Monford l'an passé, la lecture du rituel de protection n'est pas complètement dépourvue de dangers. Cette année, ils ont décidé de confier la corvée à quelqu'un dont ils peuvent se passer.

Un halo noir-vert pulse doucement sur le mur du fond… Il est déjà là lorsque les investigateurs arrivent. S'ils n'agissent pas, il se résorbera doucement, avant de disparaître tout à fait. Arkham sera à l'abri des Ombres pour une autre année.

Poussez les personnages à agir. Ce ne devrait pas être trop difficile. Ils seront probablement persuadés d'assister à un rite impie destiné à relâcher un monstre, voire pire. Laissez-les appliquer leurs tactiques. Au premier coup de feu, Fowler plonge derrière le lutrin… et le rituel est interrompu. Le halo se dilate et se colore de teintes inconnues sur Terre. Il y a un grand bruit, comme du tissu déchiré. Et c'est tout pour l'instant. La brèche reprendra son aspect normal dans quelques heures… Faites durer le combat quelques rounds, en veillant à ne tuer personne. Le rituel étant à l'eau de toute façon, Brompton ne tarde pas à ordonner à ses troupes de se rendre.

Et si on s'expliquait ?

À ce stade, il serait souhaitable de mettre les choses au point dans le calme. L'ennui est que Brompton n'est pas calme du tout. Il est même fou de rage contre « ces imbéciles qui viennent de déclencher une catastrophe ». En fonction du décompte exact des victimes de la bataille, il est plus ou moins vindicatif et se calme plus ou moins vite, mais les investigateurs devraient vite comprendre qu'ils ont fait une grosse bourde. À cause d'eux, un passage vers une dimension peuplée de « choses » hostiles vient de s'ouvrir… et Dieu sait quelles horreurs elles vont perpétrer dans les jours à venir.

Leur première action sera vite douloureusement évidente : au matin, quand ils sortiront de l'institut, les investigateurs verront plusieurs voitures de police garées devant la maison des voisins. Le petit Stephen Abbott a disparu sans laisser de traces…

Plus tard dans la journée, ils apprendront peut-être que Duncan Monford a trompé la vigilance des infirmiers et s'est arraché les yeux – un « suicide » atroce et peu cohérent avec sa psychose.

Même involontaire, leur implication dans ces deux drames leur coûte 1/1d6 points de SAN.

Acte II : Qui casse paye

Désignés d'office

Brompton rappelle les investigateurs dans l'après-midi. Ses assistants ont fouillé dans le *Liber Lacrymae*. Ils ont trouvé la formule inverse, celle qui permet de pénétrer dans le monde des Ombres. « Nous ne savons pas du tout à quoi cela ressemble. Mais selon toute probabilité, les humains peuvent y survivre, au moins un moment. Vous avez envoyé la plupart de mes amis à l'hôpital. Ils ne pourront donc pas y aller. Retrouver le gamin et le ramener devrait encore être dans vos capacités, non ? » Si les personnages refusent, il n'hésitera pas à les « motiver » un peu, en leur rappelant qu'ils sont coupables de violation de domicile, d'effraction, de coups et blessures et qu'il ne tient qu'à lui de les expédier en prison pour un moment. Après coup, il ajoutera le traditionnel baratin sur le Devoir, le Bien, les Responsabilités, etc.

Nos héros peuvent prendre quelques heures pour s'équiper. Laissez-leur toute latitude dans le choix du matériel, mais n'oubliez



Laura Smith

DEX	13
Points de vie	12

Compétences

Baratin	55 %
Persuasion	60 %

Armes

• Pistolet cal .32 Dégâts 1d8	35%



Nathan Goldberg

DEX	12
Points de vie	14

Compétences

Déguisement	60 %
Pister	35 %

Armes

• Corps à corps	30 %



Sean Callaghan

DEX	14
Points de vie	15

Compétences

Bureaucratie	30 %
Interroger	40 %

Armes

• Corps à corps	40 %
• Pistolet cal .45	55 %
Dégâts 1d10 +2	



Le Liber Lacrymae

Ses caractéristiques se trouvent Livre 2 - p. 14. Cet exemplaire est l'un de ceux qui font perdre la vue aux imprudents qui le consultent trop souvent. La légende veut que l'exemplaire du *Necronomicon* de l'Université de Buenos Aires soit porteur d'une malédiction similaire. Selon certains, ce serait la véritable source de la cécité de Jorge Luis Borges.

En revanche, ce *Liber Lacrymae* offre une petite compensation : parfois, la victime apprend peu à peu à percevoir le plan des Ombres. C'est ce qui est arrivé à Brompton. Cette capacité se déclenche sans raison apparente. L'hypothèse la plus plausible et la plus désagréable est que, tout simplement, le livre choisit qui il veut « éduquer ».

pas qu'Arkham ne possède pas grand-chose en matière d'armement lourd. Pas de mitraillettes, pas de dynamite… Rappelez-leur aussi qu'ils vont partir d'une cave, et que le passage n'est pas assez large pour un véhicule. Ils sont donc limités à quelques kilos par personne. Brompton leur apprend un petit rituel qui, lancé depuis l'autre côté, devrait rouvrir le passage.

En fin de soirée, une nouvelle cérémonie se tient dans la cave. Cette fois, le vortex pulse et enfle au son des chants. Au bout de quelques minutes, il est ouvert. Il ne reste plus qu'à y entrer.

Arkham et les Ombres

L'autre côté… est une cave très semblable à celle de leur point de départ. Sa géométrie est subtilement différente, et il fait très sombre. Elle est vide, à part quelques rebuts cauchemardesques : des pièces métalliques rouillées, pointues, qui semblent arrachées à des instruments de torture. L'escalier monte sagement à l'étage. La maison est vide.

À l'extérieur s'étend une version pervertie de l'Arkham rassurante et familière que connaissent les personnages. Tout est gris et noir, sous un ciel de plomb. Les maisons ont des airs de malveillance presque palpable. Elles ressemblent assez à leurs contreparties originales, mais déformées, caricaturées et enlaidies. Certaines sont si monstrueuses qu'elles donnent envie de fuir en hurlant. Les investigateurs sont libres d'échafauder leurs théories sur la nature de cet endroit.

Un test de Sciences occultes réussi leur rappelle un tas de fadaises signées d'un obscur écrivain du début du siècle, un certain Thibaut de Castries. Il avait échafaudé une théorie très complexe sur la « mégapolisomancie ». En gros, il s'agit de la matérialisation de la conscience collective d'une ville. Si sa théorie est correcte, il y a des cités où les Ombres sont riantes ou reflètent un passé glorieux. Mais pas Arkham. Pas avec un tel passé ! La ville n'est pas uniformément hideuse. C'est un négatif. Il y a autant d'endroits riants et paisibles ici qu'il y a d'horreurs dans la vraie Arkham.

Le quartier où ont abouti les investigateurs est presque désert. Tout au plus croise-t-on de loin en loin une silhouette noire et difforme qui vaque à ses affaires. Mais l'université et le centre-ville sont tout près…

L'université est devenue un paquet d'immeubles noirs et gris, dans un style gothique qui fait la part belle aux gargouilles et aux sculptures hideuses. La bibliothèque est ouverte, mais pourrait bien renfermer beaucoup plus de choses que l'investigateur moyen ne désire pas apprendre ! Quant aux étudiants, ils sont tous hideusement déformés, répugnants… mais pas hostiles. Ils pourraient même répondre aux questions des personnages, si ces derniers arrivent à attirer leur attention.

Les magasins du centre-ville n'ont pas changé, à première vue. Par contre, au second coup d'œil… La plupart vendent des choses très différentes de leurs pendants du monde réel. Il y a des vendeurs de souvenirs volés dans la tête de dormeurs ; des boutiques où l'on peut acheter folies et névroses, pour soi ou pour d'autres ; et même des marchands de trépas : « Achetez donc le décès que vous voulez offrir à votre pire ennemi ! Nous livrons à domicile moyennant un petit supplément ».

S'ils vont jusqu'au fleuve, ils découvrent que la Miskatonic est devenue un gouffre de ténèbres où grouillent des formes indistinctes. Les ponts qui mènent aux quartiers nord existent, mais ils sont dangereux, et les investigateurs n'ont rien à y faire.

Découvertes, informateurs et nuisances

- **Paul Hennessy.** Grand et maigre, âgé d'une trentaine d'années, il erre à travers toute la ville à la recherche d'une sortie. Dans le monde réel, c'est un petit employé. Il est persuadé d'être en train de faire un cauchemar. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il a eu une hémorragie cérébrale pendant son sommeil. Le retour dans son corps lui sera fatal.
- **La Mort.** Squelette en robe noire, qui paraît suivre les investigateurs, elle pourrait leur donner quelques renseignements cryptiques sur la marche à suivre, ou les expédier sur des fausses pistes.
- **La folle.** C'est une jeune femme en haillons qui court dans les rues, poursuivie par une foule de nains bossus qui lui jettent des pierres. Si les investigateurs s'interposent, ils parviennent à les mettre en fuite. La folle est très belle, mais elle ne cesse de pleurer, et quelqu'un lui a coupé la langue. Qui est-elle vraiment ? La solution la plus évidente serait une habitante du monde matériel, disparue depuis des années ou des décennies, mais il est possible qu'elle soit la préfiguration du sort de quelqu'un qui n'a pas encore disparu – peut-être une future victime du « boucher de la Miskatonic », un tueur en série qui sévira dans la région à la fin des années 60 ?
- **Le petit garçon perdu.** Ce n'est pas Stephen. C'est le petit Henry Barnard, celui qui a disparu en 1900, toujours



L'Arkham des Ombres

La transition

Le passage dans les Ombres coûte 2 points de Magie. Les investigateurs ont l'impression d'être solides et matériels, comme dans le monde réel, mais les habitants de cet autre Arkham ont du mal à les percevoir. Pour eux, les personnages sont à peine plus substantiels que des fantômes.

Cela assure au groupe une certaine impunité, jusqu'au moment où une Ombre leur portera un coup. Mauvaise surprise : s'ils subissent des dégâts, ils perdent des Points de vie comme dans le monde réel, et s'ils meurent ici, c'est pour de vrai.

Quant à la Santé mentale, faites-leur payer 2/1d10 à la fin de la balade. Certains spectacles perturbants peuvent justifier des pertes supplémentaires, mais essayez de ne pas avoir la main trop lourde si vous ne voulez pas les changer en légumes…

vêtu de son costume marin. Il semble adorable à première vue, mais un éclat rouge brille dans son regard, qui n'apparaît qu'aux observateurs attentifs. Il semble ravi d'être « sauvé » et s'empresse de diriger le groupe vers un sort horrible.

- **Le jardin.** Les environs de la statue du doyen Hasley, sur le campus, sont un petit paradis de verdure, avec des parterres de fleurs qui n'ont pas l'air de vouloir vous sauter dessus et de l'herbe verte dépourvue d'ossements… Étudiants et professeurs l'évitent. Ce petit coin de normalité pourrait servir d'abri au groupe, mais les Ombres n'ont aucun mal à y pénétrer, moyennant une motivation suffisante.
- **Les goules.** Elles occupent ouvertement tous les cimetières. Pour elles, c'est l'équivalent du Walhalla, ou des Terrains de Chasse éternels. Elles ont bien trop de chair fraîche à disposition pour s'attaquer à des visiteurs semi-solides. En revanche, elles veulent bien se rendre utiles, moyennant un ou deux services – ici ou dans le monde réel.
- **Le speakeasy.** Celui du monde réel a son équivalent ici. Les investigateurs peuvent y entrer sans le moindre problème. La difficulté sera plutôt de ressortir en ayant refusé de boire une des abominations qui leur seront servies. Les conversations entre habitués sont instructives : il paraît que le marchand d'animaux a reçu une nouvelle âme toute fraîche et toute jeune.

Le marchand d'animaux

Il est petit, vieux et immonde, avec une tête de belette. Son petit magasin est plein de cages contenant toutes sortes de créatures,



en possibilités intéressantes pour de futures aventures). Il pourrait aussi accepter un livre maudit ou deux, à condition qu'ils aient un rapport avec sa passion. En revanche, l'équipement du groupe ne l'intéresse absolument pas.

Les investigateurs sont libres de faire ce qu'ils veulent. L'attaquer peut marcher, tout comme organiser une diversion (ouvrir d'autres cages, ou déclencher un incendie dans la maison voisine, etc.). Ces dernières tactiques n'ont qu'un inconvénient : elles déclenchent une riposte prompte de la part des forces de police locales, qui sont cent fois pires que tout le reste. Cela ferait un final tout à fait satisfaisant, non ? Nos héros courent comme des dératés vers le portail, encombrés d'un petit Stephen inconscient, avec à leurs trousses une meute de cauchemars griffus coiffés de casquettes de sergents de ville.

Les Ombres

DEX	13	
Points de vie	14	

Compétences

Observer les humains	60 %
Rôder	60 %
Tenter de passer dans le monde réel	30 %
Autres selon leur « profession »	

de la forme de lumière à la mandragore animée. Il se consacre surtout aux âmes et aux esprits. Le petit Stephen, qui est partiellement matériel, est une rareté qui vaut très cher. Plusieurs clients se sont déjà présentés, mais il attend une offre vraiment intéressante pour prendre sa décision.

Il accepterait volontiers l'âme d'un personnage en échange de celle de Stephen, mais il est douteux que les investigateurs consentent à ce marché (quoiqu'il soit riche

Conclusion

Une fois revenus, les investigateurs peuvent restituer le petit Stephen à ses parents et prendre de longues vacances, si possible loin des villes et des horreurs qui y guettent les braves gens.

Le portail de l'institut est toujours là, impossible à fermer complètement, mais Brompton et ses amis ont un an pour préparer le prochain rituel.

Si vous voulez prolonger l'aventure, il est tout à fait possible qu'ils aient, sans le vouloir, établi un lien psychique avec le monde des Ombres. Ils en rêvent nuit après nuit, jusqu'à se retrouver à l'asile. À moins que le *Liber Lacrymae* ne renferme un rituel permettant de s'en sortir ? Brompton acceptera-t-il de le leur prêter ?

Option : les doubles

Arkham en négatif, c'est une chose… Mais des investigateurs en négatif, qu'est-ce que ça donne ?

Rien n'empêche les investigateurs de se rendre visite. Ici, ils sont l'incarnation de leurs pires peurs. En faire une bande de « champions du Mythe » bardés de tentacules et de mauvaises intentions est efficace et satisfaisant pour les amateurs de baston, mais vous avez une multitude d'autres possibilités plus subtiles, pour peu que les joueurs aient pris soin de fouiller un peu le passé de leurs personnages. Soyez créatif !

Qui sait, ce héros sans peur est peut-être secrètement miné par la certitude d'être un lâche ? Lorsqu'il se rencontre, il découvre un nabot craintif qui se vit dans la terreur d'être battu et jalouse intensément cet autre lui-même, si intrépide.

Un autre a souffert d'une crise de démence ? Il réalise qu'ici, sa folie ne l'a pas quitté. En fait, elle a pris une forme matérielle, et elle promène son double en laisse. Peut-il laisser son reflet dans cette situation ?

Un troisième est peut-être partagé entre sa vie « normale » et ses activités d'investigateur ? Lorsqu'il se croise, il se découvre littéralement fendu en deux et incapable de prendre la moindre décision.

Les Manteaux noirs

Fiche résumé

Où un déjeuner dégénère, un avocat déraille, et les investigateurs découvrent que parfois, dire « non » aux drogues est une bonne idée.

En quelques mots

Les investigateurs croisent la trajectoire de John Brenner, un avocat en pleine descente aux enfers – au sens littéral, car il ne va pas tarder à rejoindre le monde souterrain des goules.

Lectures (plus ou moins) impies

Il va de soi que la lecture du Modèle de Pickman, d'H. P. Lovecraft, est indispensable avant de maîtriser une aventure située à Boston et où interviennent des goules. L'ambiance « péril jaune et opium » doit quelque chose aux aventures de Harry Dickson, de Jean Ray, notamment aux Trois cercles de l'épouvante. Enfin, la nouvelle de Rudyard Kipling La Porte des mille chagrins est une source plus lointaine et plus exotique, mais peut servir si les investigateurs goûtent à l'opium… et je lui dois le nom de ma fumerie.

À l'affiche

John Brenner
Cet avocat opiomane est en train de se transformer en goule, et ça commence à se voir.

Weng Li
Propriétaire d'une fumerie d'opium, il a un « arrangement » avec les goules de Boston.

Sir Frederick Hicks
Célèbre aliéniste britannique de passage aux États-Unis.

Les goules
Présences menaçantes dans l'arrière-plan, elles ne se montrent que lors de la scène finale.

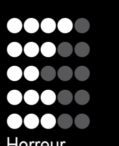
Implication des investigateurs

Le problème des débuts de scénario est toujours le même : comment mettre les joueurs sur la piste de l'aventure ? Ici, quelles sont les relations de John Brenner avec les investigateurs ? Choisissez parmi les options suivantes, en essayant de maintenir un minimum de cohérence à l'intérieur du groupe. Brenner peut être un ami qu'ils n'ont pas vu depuis quelques mois, un parent plus ou moins éloigné, un collègue ou une relation d'affaires – par exemple, si les personnages sont détectives, il a pu faire appel à eux pour enquêter sur les faits et gestes d'un de ses clients qui va bientôt comparaître devant la cour d'assises. Si vos investigateurs ont des professions incompatibles entre elles, ne faites jouer cette introduction qu'à un seul d'entre eux. Il se chargera de prévenir les autres… à condition d'avoir une bonne raison pour cela. Si vous avez affaire à de grands débutants, prévoyez quelques raisons, les joueurs risquent de ne pas en trouver d'eux-mêmes !

Enjeux et récompenses

- Ce scénario a été écrit pour des joueurs et des personnages débutants. Il constitue une première approche du mythe de Cthulhu. Sa découverte est la principale « récompense » qui attend les investigateurs.
- Maintenir Brenner dans le monde de la surface revient à le condamner à une vie dans un asile de fous, mais rapporte 1d6 points de SAN. Le laisser partir avec les goules rapporte 1d3 points de SAN, simplement pour avoir compris ce qui se passait. Se battre avec les goules et perdre ne rapporte rien !

Fiche technique



Investigation	
Action	
Exploration	
Interaction	
Mythe	
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	
Nombre de joueurs	
Époque	Années 20

Ambiance

Dans l'acte I, nous sommes dans un polar noir, avec un mélange de bonne société coincée et de ruelles sordides. Jouez avec les éléments macabres et noyez-les dans un quotidien banal. L'acte II tourne tout entier autour d'une fumerie d'opium peuplée de Chinois patibulaires, et peut éventuellement être orienté un peu plus « roman d'aventures », sans pour autant basculer dans le *pulp*.
Enveloppez les événements dans un mélange de pluie, de neige et de verglas. Les goules, lorsqu'elles se montrent, devraient faire basculer l'ensemble vers une horreur bien viscérale… d'autant qu'à la fin, il y a des chances qu'elles obtiennent ce qu'elles désirent.



Mise en place

Introduction des investigateurs

Nous sommes à Boston, au mois de janvier, dans les années 20. Il fait froid, les rues sont envahies par la neige. Le ciel est gris et bas… Rappelez ces conditions météo déplaisantes de temps en temps, notamment à chaque fois que les investigateurs tentent une surveillance ou une filature nocturne. On peut très facilement perdre la piste de quelqu'un dans une tempête de neige.

Il est midi. Les investigateurs se retrouvent tous *Chez François*, l'un des meilleurs restaurants français de la ville. Ils doivent y déjeuner avec John Brenner, un avocat connu. Brenner est exact au rendez-vous. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, au crâne dégarni, avec de grosses poches sous les yeux et l'allure générale de quelqu'un qui n'a pas dormi depuis des semaines. Si vous voulez « poser » un peu le personnage, consacrez une ou deux minutes à sa conversation avec le groupe. *(Comment le jouer : voix enrouée, distrait, manifestement très fatigué.)* Il chipote avec sa nourriture, alors qu'il a plutôt un bon coup de fourchette, d'habitude. Plus le repas avance, plus il devient taciturne. Et arrivé au café, il se lève, comme pour aller aux toilettes. Au lieu de ça, il passe derrière l'un des investigateurs… et entreprend de l'étrangler !

Brenner arrive automatiquement à le saisir, le personnage n'étant pas sur ses gardes. Appliquez la procédure de la p. 212 du livre de règles. Sa victime a droit à un test de Puissance à chaque round pour tenter de se dégager. Si elle n'y parvient pas au bout de trois rounds, Brenner la lâche et tente de la mordre à la gorge.



Bien entendu, ce genre d'action attire l'attention. Il y a un peu de panique, des cris et des serveurs désireux d'aider qui viennent se mettre dans les jambes des autres convives, imposant peut-être des malus à leurs actions. Quoi qu'il en soit, Brenner est rapidement maîtrisé. La police, prévenue par le patron, arrive en quelques minutes. Si nos héros ont fait la sottise de sortir une arme à feu, ou pire, de s'en servir, ils vont être interrogés longuement, leurs éventuels permis de port d'armes seront épluchés et, s'ils ont blessé quelqu'un avec, ils feront sans doute un tour en prison. Boston n'est pas le Far West !

Les faits pour le Gardien des arcanes

John Brenner cache une vie secrète sous des dehors respectables. Depuis des années, c'est un client régulier d'une fumerie d'opium discrète, installée dans un des quartiers les moins reluisants de la ville. Il maîtrisait relativement bien son vice, et aurait pu finir ses jours en paix, sans que personne ne se doute de rien. Mais, malheureusement pour lui, le patron de *La porte du million de sourires* (c'est le nom de la fumerie) est en contact avec des créatures du Monde du Dessous : des goules. Celles-ci sont, comme chacun sait, de souche humaine et toujours à la recherche d'individus prometteurs, ce qui, de leur point de vue, revient à dire qu'ils feraient de bonnes goules.

Brenner a eu le douteux honneur d'attirer leur attention, il y a déjà deux ans. Il est passé, à son insu, de l'opium à d'autres substances plus exotiques, destinées à aider à sa transformation. Les amateurs de zoologie surnaturelle comparée noteront au passage qu'il ne semble pas que celle-ci soit d'origine génétique, contrairement à celle des hybrides de Profonds. Il s'agit plutôt d'un changement mental, qui induit à très long terme des changements physiques. Cela explique que Brenner ait toujours l'air humain, même si son psychisme est déjà considérablement altéré. Bref, au fil des mois, il a commencé à développer des instincts de prédateur. Il lui est venu des appétits hideux, inimaginables ; il se contrôle de moins en moins. Et aujourd'hui, au restaurant, il a craqué et attaqué celui des personnages qui lui semblait le plus appétissant.

Acte I :
Un avocat en perdition

Le poste de police

Brenner reprend rapidement ses esprits, et semble tout à fait navré de l'incident. Les policiers « ne veulent pas le savoir » et embarquent tout le monde. On s'expliquera au commissariat. Après une brève déposition, les investigateurs sont libres de repartir. Si celui d'entre eux qui s'est fait agresser décide de porter plainte, Brenner sera gardé dans une des cellules du sous-sol. Sinon, il rentre chez lui, en compagnie d'un agent de police. L'avocat demande aux investigateurs de le rappeler d'ici quelques jours : « Pour me faire pardonner, je vous invite à dîner la semaine prochaine. D'accord ? » Mais quand les investigateurs lui téléphonent, ils tombent sur un maître d'hôtel peu communicatif, qui les informe que « Monsieur est en voyage d'affaires ».

En insistant un peu, et avec le concours éventuel d'un test de Persuasion, il est possible de parler à Mme Brenner. *(Comment la jouer : nerveuse, abattue, peu désireuse de s'étendre sur l'affaire.)*

Elle leur explique que le lendemain de sa première crise, son mari a sauvagement mordu la bonne – il a fallu lui faire des points de suture. Mme Brenner a consulté Sir Frederick Hicks, un célèbre psychiatre anglais qui se trouve être de ses amis. Il a prescrit un repos prolongé à John, qui se trouve donc pour l'instant dans une maison de santé. Il faut beaucoup insister, mais elle finit par leur en donner l'adresse.

Variations

Et si… je ne veux pas jouer à Boston ?

Vous pouvez sans problème transposer ce scénario dans une autre ville en changeant quelques noms. Il faut juste qu'elle soit assez grande pour avoir un quartier chinois et une fumerie d'opium. Soit dit en passant, d'un point de vue purement historique, le choix de Boston est discutable. Les États-Unis des Années Folles se montrent très préoccupés par l'immigration asiatique et font l'impossible pour la limiter. Les « Chinatown » sont embryonnaires et n'existent que dans les grandes métropoles : San Francisco, Los Angeles, Chicago ou New York.

De l'autre côté de l'Atlantique, le quartier chinois du Londres des années 20 se trouve à Limehouse, dans l'East End. À Paris, les amateurs de paradis artificiels se rendent dans le petit quartier annamite, situé derrière la Halle aux vins, à Bercy.

Et si… je veux changer d'époque ?

- Dans l'Angleterre de **l'ère victorienne**, la consommation d'opium était parfaitement légale. Si la police s'intéresse à l'affaire, ce sera sous l'angle des « troubles à l'ordre public » causés par Brenner.
- **À notre époque**, l'opium est passé de mode, tout comme le phénomène des fumeries, mais les remplacer ne pose pas de problème. Vous n'avez qu'à sortir de votre chapeau une nouvelle *designer drug*, en lui donnant un nom qui fasse vaguement sérieux, et décider que, pour des raisons de sécurité, ses fabricants ont décidé de la tester dans un environnement « contrôlé ». Gardez le plan de base de la fumerie, mais au lieu d'une décoration « à la chinoise », l'ensemble combine béton nu et look « laboratoire ». Weng Li troque son look à la Fu Manchu contre un costume noir et un MBA, et ses sbires préfèrent les pistolets-mitrailleurs aux arts martiaux, mais à ces détails près, rien ne change.

• **Et si… l'investigateur agressé a porté plainte ?** Dans ce cas, M[me] Brenner demande à Hicks d'aller examiner Brenner au commissariat, et l'éminent aliéniste envoie directement Brenner à l'asile. C'est plus rapide, mais le résultat est le même. Si vous voulez réutiliser l'incident de la bonne, il a eu lieu quelques jours avant le début du scénario.

• **Et si… les personnages ne se lancent pas dans l'enquête ?** Normalement, même le moins motivé des investigateurs devrait prendre le fait de se faire à moitié étrangler comme une offense personnelle, et commencer à essayer de comprendre le « pourquoi ». Toutefois, il arrive que certains groupes soient exception-nellement apathiques. Dans ce cas, annoncez à l'investigateur concerné qu'une semaine plus tard, il tombe sur un entrefilet dans le journal : Brenner s'est évadé ! Il ne vous reste plus qu'à vous reporter au paragraphe intitulé « Brenner s'évade », p. 75. Les personnages auront moins de temps devant eux pour enquêter, mais les renseignements qui suivent sont toujours valables. S'ils ne bougent toujours pas, il est possible que Brenner se rende au domicile de l'investigateur qu'il a agressé. Son internement lui a donné faim…

Chez Brenner

Une grande villa sur une colline, au nord de la ville, dans les quartiers huppés. La porte est défendue par Williamson, le maître d'hôtel. *(Comment le jouer : imperturbable et poli quelles que soient les circonstances, glacial avec les « indésirables » en tous genres.)* Si on arrive à franchir ce premier barrage, grâce à un prétexte intelligent ou un test de Persuasion, il est possible de rencontrer M[me] Brenner en chair et en os. C'est une grande quinquagénaire sèche, au visage osseux. Elle n'a pas grand-chose à ajouter à ce qu'elle a pu dire au téléphone. Elle n'est de toute façon pas très proche de son mari. En fait, cela fait des années qu'ils ne se voient plus que dans des occasions « mondaines », dîners et autres réceptions. Elle le juge ennuyeux, mal élevé… bref, même si elle ne le leur dit pas, elle n'est pas mécontente qu'il soit mis à l'écart. Pour toutes les questions concernant l'état de santé de son époux, elle les renvoie à Sir Frederick. Elle ne consent à laisser les investigateurs fouiller dans les papiers de son mari que s'ils ont d'excellentes raisons à lui présenter. Il est possible, par exemple, de prétendre qu'ils étaient en affaires avec lui et qu'ils ont besoin de certains documents qui se trouvent dans son bureau, à l'étage. (Si aucun des joueurs n'y pense, un test d'Intuition vous permet de leur souffler qu'un coup d'œil à cette pièce pourrait s'avérer intéressant.)

Le bureau est plein de documents légaux sans grand intérêt pour notre histoire, même si un examen attentif couplé à un test de Métier (droit) permet d'estimer que Brenner portait de moins en moins d'attention à ses affaires. Une coûteuse reproduction encadrée d'un tableau de Goya, *Saturne dévorant son enfant*, est accrochée face au bureau (Document 1, page suivante). Brenner l'a achetée à l'automne précédent chez un marchand d'art de Boston, qui s'est étonné de ce soudain intérêt pour l'horrible de la part d'un client qui, jusque-là, n'était ému que par les scènes de chasse et les couchers de soleil. L'agenda de Brenner est de plus en plus mal tenu. Il y a un drôle de petit dessin sur la page de garde (Document 2, page suivante).

La maison compte quatre domestiques :

• **Williamson**, qui ne risque pas de lâcher quelque chose qui compromettrait son employeur.
• **M[me] Smith**, la cuisinière, qui n'a rien remarqué de spécial.
• **Irène** et **Nadia**, les bonnes. Si les investigateurs arrivent à les rencontrer hors du regard du toujours vigilant maître d'hôtel, elles pourraient lâcher quelques renseignements utiles. C'est en fait assez simple. Elles ont droit à un jour de congé par semaine, et le passent généralement à s'amuser : cinémas, dancings, etc. Il suffit de les aborder à ce moment-là. Si vous avez envie de compliquer la vie des personnages, ajoutez un petit ami jaloux et hargneux prénommé Bill. *(Comment jouer les bonnes : timides, pleines de bonne volonté mais pas très sûres de ce qu'elles peuvent dire.)* Elles expliquent que depuis quelques mois, Brenner était plus renfermé, plus coléreux. Irène pense qu'il avait des peines de cœur : « Déjà qu'à la maison Madame lui fait une vie infernale, alors vous pensez, si sa bonne amie s'est mise à lui faire des misères ! » Nadia, plus fine, se demande s'il n'y a pas quelque chose de plus grave. Elle se souvient avoir vu « Monsieur en grande conversation avec une espèce de Jaune, avec une tête à faire peur, comme dans les romans de Fu Manchu ». Elle croit à une histoire de gangsters…
• **Janet Bridges**, la bonne qui a été mordue par Brenner, une petite jeune aux joues rebondies, a quitté la maison dès sa sortie de l'hôpital. Pas de son plein gré, d'ailleurs ; M[me] Brenner, partant du principe qu'elle « avait dû faire quelque chose pour énerver Monsieur », l'a renvoyée. Nadia a son adresse, dans un quartier populaire de la ville. Janet est encore secouée par ce qui lui est arrivé, montre volontiers la morsure à son bras gauche, mais n'a pas grand-chose à dire : « Monsieur a sonné, je suis rentrée dans son bureau et y m'a dit comme ça, "Janet, je vous trouve appétissante" et gnap ! il m'a mordue jusqu'au sang. Après,

Notes de mise en scène

Ce scénario a été rédigé pour servir d'introduction à l'usage de groupes ne connaissant pas *L'Appel de Cthulhu*, voire de joueurs ignorant tout du jeu de rôle. Il commence *in medias res* par une petite scène d'action sans danger afin de poser les principes des règles, se poursuit par une enquête sans beaucoup de difficultés, et s'achève sur un dilemme plutôt que sur une fusillade. Si vous pensez qu'il ne suffira pas à satisfaire un groupe de vétérans, rien ne vous empêche de le compliquer. Que pensent les collègues et associés des sautes d'humeur de Brenner ? Ses nouveaux penchants lui ont-ils déjà valu des ennuis avec la police ? Quid de son histoire familiale ? Des paragraphes « Option », ici et là dans le texte, indiquent des possibilités qui mériteraient d'être développées…



John Brenner

APP	9	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

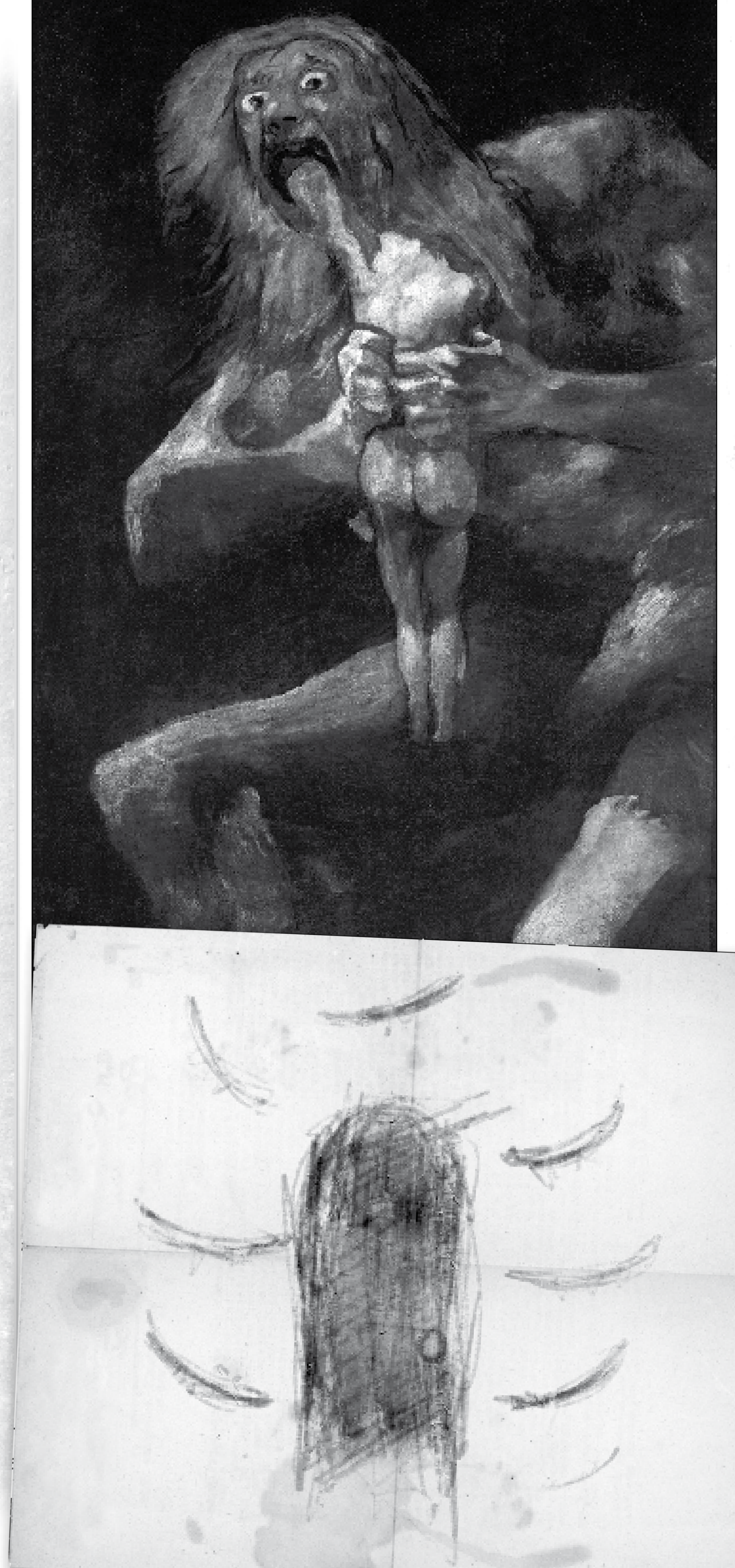
Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	10

Compétences

Bureaucratie	40 %
Métier (droit)	75 %
Négociation	60 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Persuasion	50 %
Péter les plombs	40 %

Armes

• Coup de poing Dégâts 1d3 +2	60 %
• Corps à corps Dégâts : spécial	40 %
• Morsure Dégâts 1d3 +2	20 %



Livre 3 : Manteaux Noirs
Document 1 – Le tableau

Livre 3 : Manteaux Noirs
Document 2 – Le dessin de l'agenda

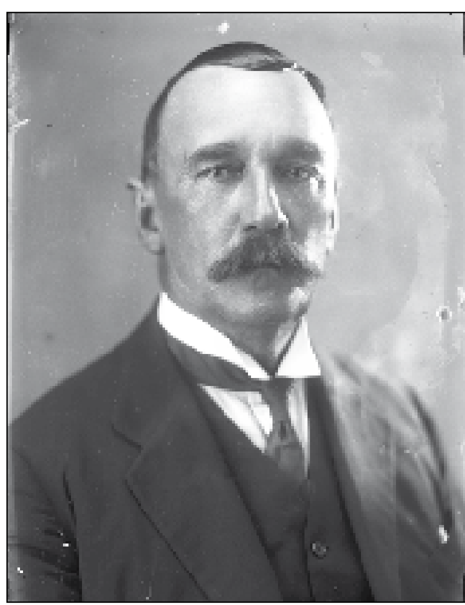
il était désolé, mais moi je saignais et j'avais crié, alors M. Williamson est arrivé et puis le médecin et puis Madame m'a renvoyée, et je ne comprends toujours pas pourquoi. »

Sir Frederick Hicks

L'éminent aliéniste est de passage à Boston pour une série de conférences, et son agenda est déjà extrêmement rempli. Il est toujours heureux de rendre service à un confrère, et plus encore de répondre à des interviews. Il a donc toujours du temps pour un médecin ou un journaliste. S'il n'y a ni l'un ni l'autre dans le groupe, les investigateurs se heurtent à un mur, sous la forme d'un secrétaire peu coopératif. Toutefois, s'ils mentionnent le nom de Brenner, on s'arrangera pour leur réserver quelques minutes, entre deux portes.

Hicks est un homme massif et élégant, d'une soixantaine d'années. C'est un excellent psychiatre… et c'est aussi un snob, un individu prétentieux et imbu de lui-même. Bref, un Anglais de sa classe et de son époque. *(Comment le jouer : phrases compliquées, avec l'emploi occasionnel de tournures médicales incompréhensibles s'il sent que cela déstabilise son vis-à-vis. Si l'on en vient à une conversation plus mondaine, il mentionnera quelques-unes de ses relations illustres, histoire de se mettre encore plus en valeur.)*

Si les personnages lui donnent l'impression d'être autre chose que des chasseurs de sensationnel, il leur confiera « que ce pauvre Brenner avait le plus urgent besoin de repos. Beaucoup de sommeil, un environnement sain, et surtout, surtout, plus de drogue. Le malheureux présentait tous les symptômes d'une profonde dépendance à l'opium ou à la morphine – plutôt l'opium, d'ailleurs. Il ne présentait aucune trace de piqûres. Navrante habitude, la drogue ! Mais heureusement, elle est tout à fait guérissable. » S'ils lui font mauvaise impression, il refuse tout net de donner l'adresse de la maison de repos, expliquant que Brenner est « en traitement » et qu'il ne faut pas le déranger. En revanche, s'il les trouve sympathiques, il leur révèle bien volontiers qu'il a envoyé Brenner à la maison de santé *Doux Séjour*. « Le petit Micaël, qui s'en occupe, a été un de mes étudiants, voyez-vous, et j'ai pleinement confiance en lui. »



- **Et si… les investigateurs n'obtiennent pas l'adresse ?** Oh, ce n'est pas très difficile : il suffit d'appeler toutes les cliniques du Massachusetts qui accueillent les fous, jusqu'à trouver où est installé Brenner. Il y en a tout au plus pour une heure. Si les joueurs n'y pensent pas, faites faire des tests d'Intuition…

La maison de santé « Doux Séjour »

Au printemps, cette grande maison de repos nichée dans une petite vallée, à une heure de route de Boston, doit être tout à fait charmante. En plein hiver, elle est juste sinistre. Le docteur Micaël *(comment le jouer : voix grave, courtoisie et sourire professionnels)* accepte de les laisser voir Brenner quelques instants… à travers un judas donnant sur sa cellule capitonnée.

Brenner est sanglé sur son lit. Il délire. Le médecin explique qu'il traverse une très grave crise de manque à une drogue non identifiée (mais sûrement pas l'opium, si les personnages avancent cette hypothèse). Il est tout à fait possible de se mettre en faction et d'écouter un peu ce que Brenner raconte. Si les investigateurs n'y pensent pas, ou si Brenner s'est déjà évadé, une infirmière viendra voir le docteur juste avant leur départ. Elle lui fera un petit résumé de ce que marmonne Brenner.

Option : le tableau

Qui a peint cette reproduction de Goya ? La réponse par défaut est « un étudiant en art désireux de se faire un peu d'argent ». Si vous préférez qu'il soit signé « R.U. Pickman », libre à vous. Dans ce cas, il s'agit d'une étude de jeunesse du célèbre peintre bostonien récemment disparu… et vous avez une ouverture pour prolonger ce scénario, par exemple par « L'art de la folie », du recueil *La Demeure de R'lyeh*.

Option : John Brenner Junior

Les Brenner ont un fils, qui fait, comme il se doit, de brillantes études de droit à Harvard.

- **À moins que…** John Junior ne soit un ami de l'un des investigateurs, voire l'un des personnages. Il peut être une liaison commode entre son père et un groupe composé en majorité de jeunes gens.
- **À moins que…** John Junior ne soit un petit salaud cupide et connu comme tel par les investigateurs. Difficile de dire à première vue quel intérêt il aurait à faire interner son propre père, mais c'est un suspect évident. N'utilisez cette fausse piste que si vous sentez que les investigateurs sont de taille à la gérer !
- **À moins que…** John Junior n'ait disparu deux ans plus tôt. Étudiant paumé, fêtard et bon à rien, il a sombré dans la drogue avant de rejoindre les goules. Brenner tentait de remonter la piste de son fils, mais il s'est fait piéger. John Junior apparaîtra lors du final dans le cimetière, ce qui vous permettra de mettre en scène les retrouvailles entre le père et le fils… ou plus exactement entre un dément et un monstre nécrophage.

(Comment jouer Brenner : alternez murmures, gémissements et cris. Quelques contorsions pour se libérer de sa camisole seraient aussi de bon ton. N'hésitez pas à ajouter quelques mots incohérents à ce qui suit : « Federal street… sourire… je veux… la porte noire… dormir… les rêves… », etc., jusqu'à ce que les spectateurs se lassent.)

• **Et si… les investigateurs ne vont pas à la maison de santé ?** S'ils savent que Brenner se droguait à l'opium, rien n'est perdu ! Il suffit d'un saut dans les archives du *Boston Globe* et d'un test de Bibliothèque pour découvrir un article traitant du trafic de drogue. Le quartier qui entoure Federal street y est décrit comme « la plaque tournante du commerce de l'opium ». Il suffit d'y traîner un peu pour repérer quelques individus louches se rendant à la fumerie…
S'ils ignorent que Brenner se droguait, leur cas n'est pas loin d'être désespéré ! Essayez de réinjecter le témoignage de Hicks à la première occasion. Si ce n'est pas possible, il y a d'autres artifices : la découverte par Nadia d'une « drôle de pipe, avec une sorte de pâte verte dans une boîte », les analyses de sang pratiquées par la police lors de l'arrestation de Brenner, etc.

Acte II : La porte du million de sourires

Où aller ?

Federal street est une rue lugubre, dans un quartier délabré. La plupart des maisons sont vides, à part les rats et un occasionnel squatter. La seule « porte noire » est celle du 134. Elle est fermée. Si les investigateurs se contentent de frapper, personne n'ouvre. Il n'y a pas d'autres issues praticables. Il suffit de patienter quelques minutes. Une femme élégante s'engage dans la rue, frappe à la porte du 134 (test d'Écouter pour retenir le code : trois coups, puis deux, puis deux) et entre. Il ne reste plus à nos héros qu'à faire la même chose…
Derrière la porte, un hall miteux… et un énorme videur chinois à l'air patibulaire. Si les personnages ne font pas de sottises, il s'incline et les guide jusqu'à l'escalier de la cave.

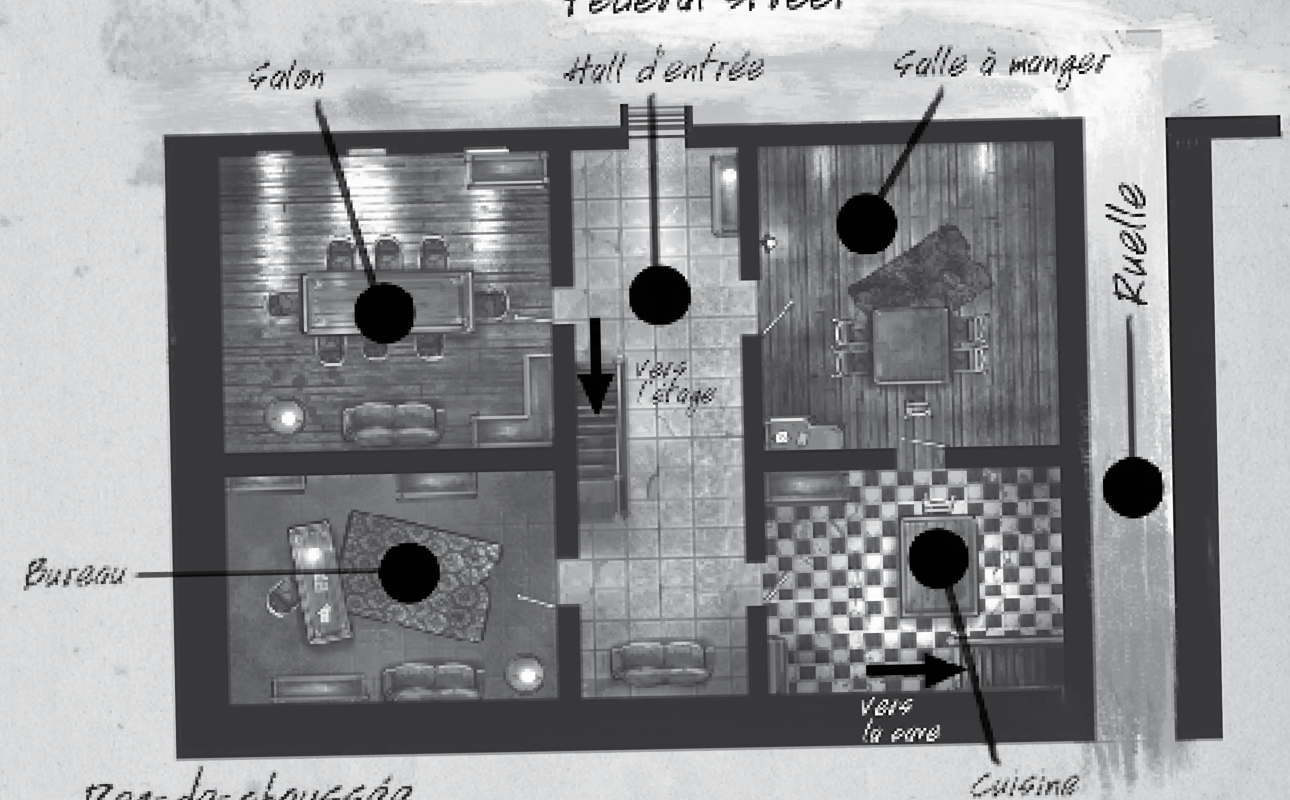
La fumerie

L'immeuble est aussi délabré à l'intérieur qu'à l'extérieur. Le patron a fait des efforts pour masquer les traces d'humidité et le plâtre écaillé dans les pièces accessibles au public, mais c'est tout.

Une succession de pièces vides, sans intérêt.

- **Salon et cuisine** : Vides.
- **Salle à manger** : Deux chaises, une table, une lampe. Les deux gardes y sont en permanence. Ils boivent du thé, jouent au mah-jong et s'ennuient beaucoup.
- **Bureau** : Confortablement aménagé, il contient quantité de documents comptables (en chinois !). Si la police examinait tout ça, elle aurait de quoi démanteler tout le réseau qui approvisionne la fumerie. Weng Li est souvent là. Il est armé, et n'hésite pas à faire feu sur les intrus.
- **Palier d'accès, vestiaire, W.-C.** : Rien d'anormal.
- **Fumerie** : On dirait un restaurant chinois de troisième zone, avec des dragons en plâtre et des bouddhas en papier mâché, à ceci près que les tables sont remplacées par des matelas, et que les clients sont profondément endormis. Normalement, un jeune Chinois guide les visiteurs jusqu'à des alcôves libres, leur remet une pipe et leur explique comment l'allumer – non sans avoir préalablement réclamé 10 $. Si les investigateurs se laissent faire, consultez les caractéristiques de l'opium, p. 232 du livre de règles. L'expérience est plutôt agréable.
- **Réserve** : Pipes, encens, jarres d'opium.
- **Salle de garde** : Vide, sauf quand la salle spéciale contient un « invité ». Dans ce cas, elle contient un Chinois baraqué et armé. Il est nerveux et a visiblement envie d'être ailleurs. La porte qui donne sur la « salle spéciale » possède un judas.
- **Salle spéciale** : Elle ressemble furieusement à une cellule capitonnée. C'est là que Brenner a pris les drogues de changement. À moins que vous ne vouliez qu'il y ait d'autres « patients », elle est vide. On peut y accéder de l'extérieur, par un soupirail (qui laisse passer les gens d'une TAI inférieure à 10. Au-delà, faites des tests de Corpulence). Il y a une grille dans un coin. Elle n'est pas verrouillée. Si on l'ouvre, on trouve une échelle qui donne sur les égouts.

La fumerie



Salle de garde
Judas
Réserve
Soupirail
vers les égouts
Salle spéciale
Judas
Toilettes
Palier
Sous-sol
Fumerie
Vestiaire
Comptoir





Vidéurs chinois

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	45

Compétences utiles

Anglais	30 %
Athlétisme	30 %
Discrétion	30 %
Métier (doser l'opium)	60 %

Armes

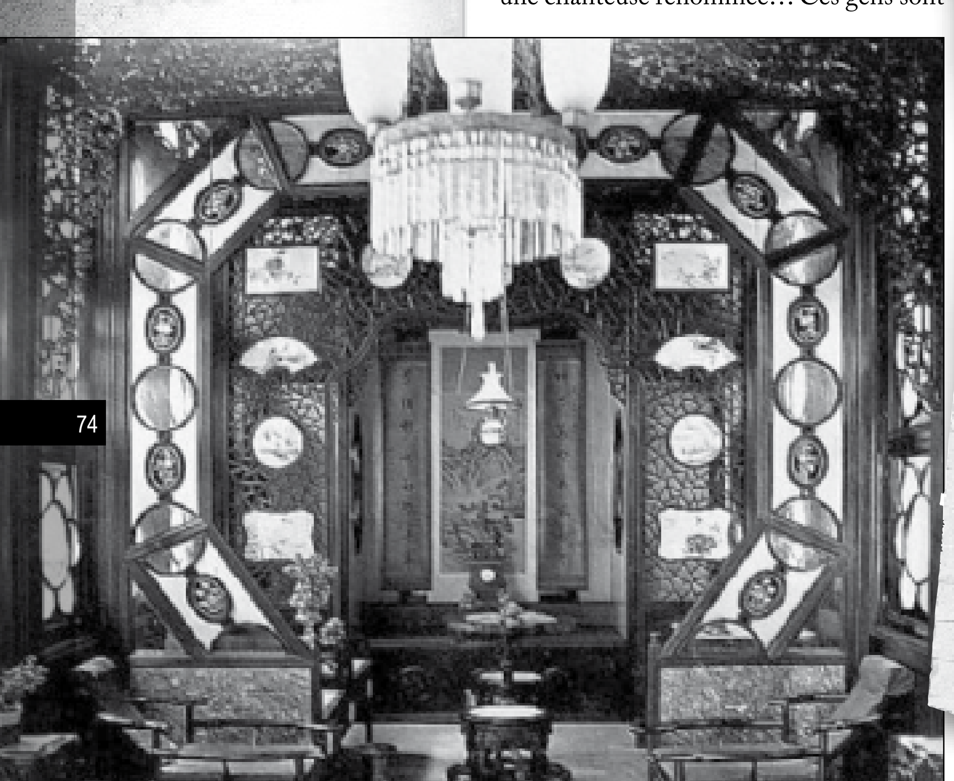
• Arts martiaux Dégâts spéciaux	50 %

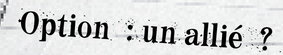
- **Les égouts** : Des kilomètres de tunnels mal éclairés. Si les personnages y descendent, ils n'y trouvent rien d'intéressant.
- **Weng Li, le tenancier.** Âge incertain, maigre et chauve. *(Comment le jouer : voix sifflante, avec abus de compliments fleuris « à la chinoise » ou plus exactement à la façon dont les Occidentaux s'attendent à entendre parler un Chinois.)* Il n'est pas spécialement cruel, mais c'est un homme d'affaires, dans un business où l'on risque sa peau au quotidien. Si les investigateurs se montrent gênants, il envoie un homme ou deux s'occuper de leur cas.
- **Les gardes.** En tout, Weng Li peut faire appel à une dizaine de Chinois fraîchement installés aux États-Unis. Ils parlent, au mieux, quelques mots d'anglais.
- **Les clients.** Un ou deux Chinois pour l'exotisme, et surtout des Occidentaux à l'air aisé. Un investigateur familier des colonnes « mondanités » des journaux reconnaîtra quelques visages : un fils de famille très riche, un politicien connu, une chanteuse renommée… Ces gens sont généralement peu disposés à discuter. De toute façon, ils cessent d'être cohérents quelques minutes après leur arrivée.

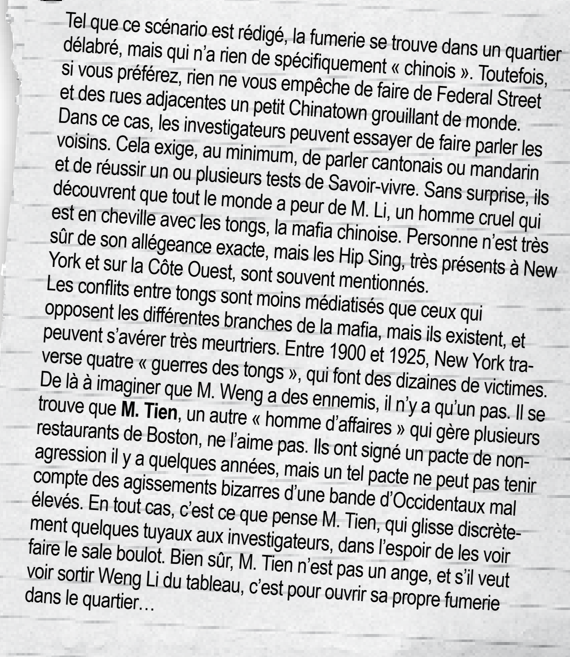
Que faire ?

Laissez les personnages passer un jour ou deux à reconnaître les environs, et peut-être à essayer de s'introduire clandestinement dans la fumerie. Il y a toujours au moins deux gardes et les locaux ne sont ouverts au public que de 17 heures à 4 heures du matin. Il est possible de passer par les étages… Une fois qu'ils auront une bonne idée du plan général des lieux, Brenner s'évade et l'action redémarre.

• **Et si… les personnages se font repérer ?**
Cela risque toujours d'arriver. Il suffit d'un test de Discrétion raté lors d'une tentative de cambriolage, voire d'une parole malheureuse : « Au fait, M. Li, vous ne connaîtriez pas un certain John Brenner ? »
Dans ce cas, Weng essaye de se débarrasser d'eux discrètement. Cela ne veut pas dire les tuer, en tout cas pas tout de suite. Il envoie un garde par investigateur avec mission de les ramener vivants (relisez le paragraphe « Assommer », p. 136 du livre de règle). Les personnages, ficelés comme des saucissons, ont droit à un petit interrogatoire après la fermeture de la fumerie.
Weng croit avoir affaire à des agents fédéraux. Lorsqu'il comprend que ces « enquêteurs » sont de simples curieux, il décide de les relâcher après leur avoir fait très peur : « Et si vous tentiez quoi que ce soit, je le saurais et vous n'auriez







Option : un allié ?

Tel que ce scénario est rédigé, la fumerie se trouve dans un quartier délabré, mais qui n'a rien de spécifiquement « chinois ». Toutefois, si vous préférez, rien ne vous empêche de faire de Federal Street et des rues adjacentes un petit Chinatown grouillant de monde. Dans ce cas, les investigateurs peuvent essayer de faire parler les voisins. Cela exige, au minimum, de parler cantonais ou mandarin et de réussir un ou plusieurs tests de Savoir-vivre. Sans surprise, ils découvrent que tout le monde a peur de M. Li, un homme cruel qui est en cheville avec les tongs, la mafia chinoise. Personne n'est très sûr de son allégeance exacte, mais les Hip Sing, très présents à New York et sur la Côte Ouest, sont souvent mentionnés.
Les conflits entre tongs sont moins médiatisés que ceux qui opposent les différentes branches de la mafia, mais ils existent, et peuvent s'avérer très meurtriers. Entre 1900 et 1925, New York traverse quatre « guerres des tongs », qui font des dizaines de victimes.
De là à imaginer que M. Weng a des ennemis, il n'y a qu'un pas. Il se trouve que **M. Tien**, un autre « homme d'affaires » qui gère plusieurs restaurants de Boston, ne l'aime pas. Ils ont signé un pacte de non-agression il y a quelques années, mais un tel pacte ne peut pas tenir compte des agissements bizarres d'une bande d'Occidentaux mal élevés. En tout cas, c'est ce que pense M. Tien, qui glisse discrètement quelques tuyaux aux investigateurs, dans l'espoir de les voir faire le sale boulot. Bien sûr, M. Tien n'est pas un ange, et s'il veut voir sortir Weng Li du tableau, c'est pour ouvrir sa propre fumerie dans le quartier…

Option : le diabolique M. Weng

Tel qu'il est rédigé, Weng Li se préoccupe plus de sa santé financière que du mythe de Cthulhu. Il va de soi que ce n'est pas forcément la meilleure approche. Si vous préférez en faire un sorcier, il dépend peut-être de Lang-Fu, le « Chinois éternel » qui règne sur un empire crimino-cthulhien depuis San Francisco. Pire, il a peut-être été initié à la Femme boursouflée, l'effroyable secte de Shanghai, avant de quitter la Chine.
Dans une optique plus traditionaliste – et moins chargée en tentacules – Weng Li est peut-être tout simplement un agent du terrible docteur Fu Manchu, si un tel individu existe dans votre univers.

plus vingt-quatre heures à vivre. » Bien entendu, les personnages peuvent s'évader avant, ou être secourus de l'extérieur, s'ils n'ont pas tous été pris.
S'ils persistent, il montrera moins de mansuétude la fois suivante. Il ordonne à ses sbires de les enfermer dans la salle spéciale, à la merci des goules, qui doivent justement passer dans la nuit…

- **Et si… ils font appel à la police ?** Le commissariat du quartier considère Weng Li comme un « homme d'affaires très généreux », ce qui est une façon polie de dire que Weng a acheté les policiers. Si les investigateurs vont les voir, ils ignoreront leur plainte. Si l'affaire est sérieuse, par exemple dans le cas d'un enlèvement, le commissaire téléphonera à Weng et lui demandera poliment de bien vouloir remettre ses prisonniers en liberté. Weng s'exécutera, et on revient au paragraphe précédent.

Brenner s'évade !

La nouvelle parvient aux investigateurs quelques heures après l'événement. Elle peut leur être transmise par Mme Brenner, l'une des bonnes, Hicks ou le docteur Micaël, selon les relations qu'ils ont nouées avec les uns ou les autres.
Brenner a profité du moment où on l'emmenait aux douches pour assommer son gardien et se glisser à l'extérieur. La police est prévenue, et une chasse à l'homme a été lancée dans la campagne, aux alentours de l'asile. Bien entendu, elle sera infructueuse.
Brenner a réussi à rejoindre la fumerie. Il s'y trouve lorsque les investigateurs apprennent son évasion. Dans la mesure où la dernière fois qu'ils l'ont vu, il était en état de manque, il est logique de déduire qu'il va aller s'intoxiquer. Les personnages devraient donc avoir envie de retourner jeter un coup d'œil à Federal Street. Ils ont sans doute déjà repéré plusieurs moyens de s'introduire discrètement dans l'immeuble. Citons entre autres les étages, le soupirail et les égouts, sans oublier la possibilité de se faire passer pour un client en évitant d'inhaler la fumée… et les plans tordus dont les joueurs ne manqueront pas d'accoucher.
Si les investigateurs s'y prennent intelligemment, ils verront Brenner, enfermé dans la salle spéciale. Il est en pleine crise hallucinatoire. Dans la petite salle de garde, deux curieux personnages sanglés dans de grands manteaux de cuir noir observent Brenner (si les personnages regardent par le soupirail, tous deux se tiennent dans la salle, l'idée étant que nos héros les voient bien, quel que soit leur poste d'observation). Au bout d'une petite heure, les deux inconnus remontent et s'enferment avec Weng Li dans son bureau.
Si les investigateurs écoutent la conversation (tests d'Écouter), Weng accepte de garder Brenner vingt-quatre heures avant de l'amener à King's Chapel (test de Connaissance : un cimetière abandonné depuis la fin du XVIIe siècle, pas très loin de la fumerie). Les deux individus quittent *La porte du million de sourires* et se rendent, à pied, au cimetière. Ils font attention à ne pas être suivis. À moins que les personnages ne réussissent tous des tests de Pister, ils perdent leurs traces dans le cimetière. Demandez aussi des tests de Discrétion. Les goules sont sur leurs gardes. Si elles repèrent le groupe, elles fuient… pour cette fois.

- **Et si… les personnages foncent dans le tas ?** Si les investigateurs interviennent en force, les deux goules embarquent Brenner et se ruent dans les égouts. On ne les retrouvera jamais… et le scénario se termine en queue de poisson.

- **Et si… ils essayent de récupérer Brenner dans la journée ?** À vous de mettre en scène leurs actions, avec un maximum de fair-play. De toute façon, ce n'est pas très grave. Quoi qu'il arrive, les goules seront au rendez-vous au cimetière. En ce qui concerne la récupération de Brenner, soit les investigateurs y sont parvenus, et Brenner s'évadera à la tombée de la nuit, soit ils ont échoué, et profitant de la confusion causée par l'attaque de la fumerie, Brenner s'est enfui dans les rues.

Rencontre à minuit

Il y a de fortes chances que le lendemain soir, les investigateurs soient sur le pied de guerre et montent la garde à l'entrée du cimetière. Entrer n'est pas difficile, il suffit d'un test d'Athlétisme pour escalader le mur. Pour une fois, le temps est dégagé. Après



Weng Li

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	40

Compétences utiles

Anglais	45 %
Chinois (mandarin)	60 %
Compliments fleuris	50 %
Métier (affaires louches)	40 %
Négociation	40 %

Armes

- Pistolet cal .22 — 40%
  Dégâts 1d6



Les goules

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +2

Points de vie 13

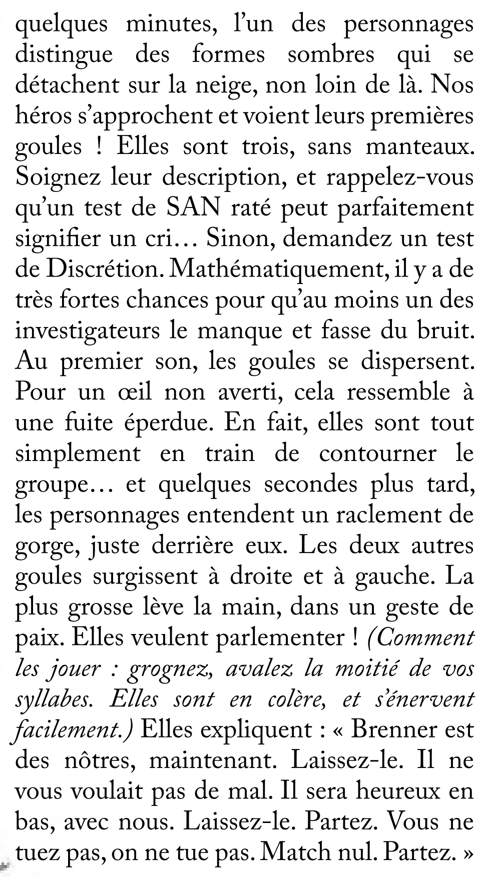
Armes

• Griffes 55 %
Dégâts 1d6 +2

• Morsure 40 %
Dégâts 1d6 + harcèlement

SAN : 1/1d6 quand on voit ce qui se cache sous leurs manteaux.

***Notes** : N'oubliez pas de bien étudier leurs attaques spéciales, et notez que les armes à feu ne leur font que des demi-dégâts.*



quelques minutes, l'un des personnages distingue des formes sombres qui se détachent sur la neige, non loin de là. Nos héros s'approchent et voient leurs premières goules ! Elles sont trois, sans manteaux. Soignez leur description, et rappelez-vous qu'un test de SAN raté peut parfaitement signifier un cri… Sinon, demandez un test de Discrétion. Mathématiquement, il y a de très fortes chances pour qu'au moins un des investigateurs le manque et fasse du bruit. Au premier son, les goules se dispersent. Pour un œil non averti, cela ressemble à une fuite éperdue. En fait, elles sont tout simplement en train de contourner le groupe… et quelques secondes plus tard, les personnages entendent un raclement de gorge, juste derrière eux. Les deux autres goules surgissent à droite et à gauche. La plus grosse lève la main, dans un geste de paix. Elles veulent parlementer ! *(Comment les jouer : grognez, avalez la moitié de vos syllabes. Elles sont en colère, et s'énervent facilement.)* Elles expliquent : « Brenner est des nôtres, maintenant. Laissez-le. Il ne vous voulait pas de mal. Il sera heureux en bas, avec nous. Laissez-le. Partez. Vous ne tuez pas, on ne tue pas. Match nul. Partez. »

Des personnages cupides peuvent parfaitement demander « un dédommagement » ; dans ce cas, l'une des goules partira quelques minutes, pour revenir avec un sac plein de dents en or et de bijoux ternis – mieux vaut ne pas lui demander sur qui ou sur quoi elle les a récupérés. Il y en a pour quelques centaines de dollars. Quant aux petits malins et aux esprits scientifiques qui demanderont la permission de revenir, ils se la verront accorder. À vous de décider si les goules sont sincèrement désireuses de se faire des amis (gare aux pertes de SAN, même s'il est possible de s'habituer à leur vue – un bon prétexte pour développer un premier point d'Aplomb), ou si elles ont juste envie de se faire servir un repas gratuit…

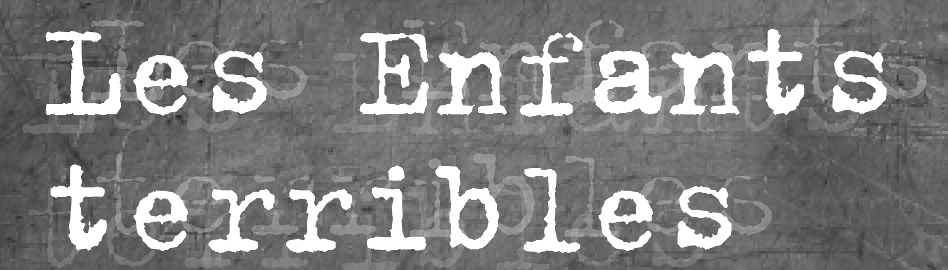
- **Et si… les investigateurs préfèrent attaquer ?** C'est très imprudent. Il n'y a que trois goules à la surface, mais au bout de cinq rounds de combat, vous pouvez en faire arriver 1d4 autres… et encore d'autres au round suivant. Le but n'est pas de tuer les personnages, mais de les pousser à fuir. Attaquer des monstres sur leur propre terrain est une bêtise à ne pas commettre !

Conclusion

Que Brenner devienne définitivement fou ou qu'il disparaisse à jamais dans les ténèbres en compagnie des goules, son avenir est de toute façon assez sombre. Cela ne veut pas dire que les investigateurs en ont fini avec lui.

Fou, il fera l'impossible pour s'évader et rejoindre un cimetière, n'importe lequel. S'il réalise que c'est infaisable, il fera de son mieux pour convaincre les psychiatres de sa guérison, jusqu'au jour où ils le laisseront sortir.

Changé en goule, il se peut que son chemin croise de nouveau celui des personnages. Ces créatures ont rarement besoin des habitants de la surface – vivants, en tout cas – mais « rarement » ne veut pas dire « jamais ». Brenner aura peut-être besoin d'assistants capables de se déplacer dans la société humaine. Pourquoi les goules voudraient-elles les clés d'un appartement, à proximité du plus grand cimetière de Boston ? Que veulent-elles garder dans le coffre que Brenner demande aux personnages d'ouvrir dans une banque ?



Les Enfants terribles

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs affrontent un adversaire imprévu, et réalisent qu'au bout du compte, leur pire ennemi est l'ennui.

En quelques mots

Un rêveur offre des cadeaux aux enfants de Pleurepierre, un village des Contrées du rêve, pour les soulager de l'ennui chronique qui y règne. Les enfants découvrent qu'ils peuvent s'en servir pour accéder à un « monde magique », notre réalité, et y posséder des « jouets ». Ils s'amusent bien, mais leurs jouets sont de vraies personnes, et leurs distractions font de vrais morts…

À l'affiche

Dolores Santos
Jeune fille en détresse qui ne réalise pas encore à quel point elle est en danger.

Simon Tottle
Assassin incompétent mandaté par les dieux des Contrées du rêve pour rétablir l'ordre de ce côté du mur du sommeil.

Peter Byrd
Un rêveur qui voulait juste « faire plaisir aux enfants », sans tenir compte de leur tendance à casser leurs jouets.

Le Conformateur
La stase, c'est la perfection. L'immuabilité, c'est le bonheur. L'ennui, c'est la paix.

Implication des investigateurs

L'événement déclencheur de cette aventure est une fête meurtrière (voir Annexes I et II). Les victimes appartiennent à des milieux assez variés pour que vous puissiez y glisser une accroche de votre cru – un ami, un allié ou un client des investigateurs y a participé.
Par défaut, l'enquête part du principe qu'un « Morton Smith » figure parmi les victimes. C'était l'ami de l'un des investigateurs. Il était peintre et vivait – fort mal – de la vente de sa production.
Ce « Smith » est simplement un nom. Essayez de lui donner un peu de réalité en le faisant apparaître dans un ou deux scénarios avant de le tuer, ou prenez un personnage non-joueur dans une autre aventure, voire un investigateur à la retraite (pas sans l'accord de son joueur, dans ce dernier cas).

Enjeux et récompenses

- Ce scénario peut constituer une bonne introduction aux Contrées du rêve.
- Sauver Dolores Santos des attentions d'un enfant de Pleurepierre est un minimum, et leur rapporte 1d6 points de SAN.
- Sauver les enfants de Pleurepierre de la menace du Conformateur serait un succès spectaculaire, digne d'1d10 points de SAN.

Fiche technique



Investigation	
Action	
Exploration	
Interaction	
Mythe	
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	
Nombre de joueurs	
Époque	Années 20 - Contrées du rêve

Ambiance

Cette aventure fonctionne mieux avec des investigateurs expérimentés, qui se croient blasés, mais n'ont pas encore eu l'occasion de goûter aux Contrées du rêve. En bonne logique, ils vont faire des hypothèses basées sur des invocations, des possessions par des entités venues d'ailleurs… avant de réaliser qu'ils ont affaire à des enfants. Cette découverte se produira certainement au paragraphe « Un appel nocturne », p. 85.
Plus vous serez réaliste et sordide dans l'acte I, plus le basculement dans l'irréel sera fortement ressenti par la suite.
L'acte II est un rêve, et doit être joué comme tel. Les personnages cessent d'être des investigateurs pour devenir des héros plus… archétypaux. Arriver dans un lieu mystérieux, sauver des enfants d'une antique malédiction et pourfendre un monstre, tout cela relève davantage des exploits des chevaliers de la Table ronde que de leurs activités habituelles.

Mise en place

Introduction des investigateurs

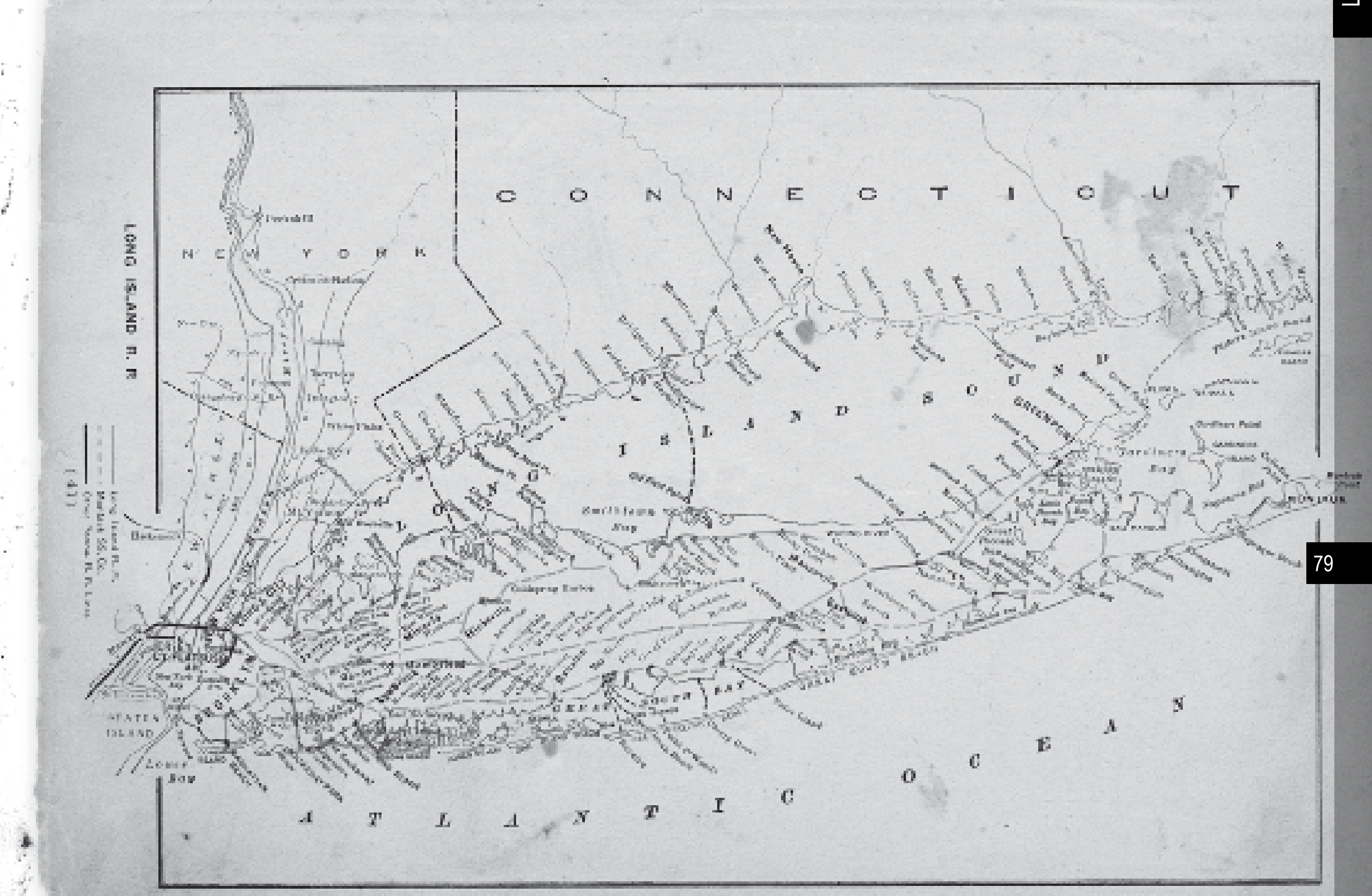
New York, par un beau matin de mai. C'est lundi. Tout est calme depuis plusieurs mois. Les investigateurs se préparent à une journée de travail comme les autres. Comme de juste, leur tranquillité va voler en éclats à la lecture du journal. En première page s'étale un énorme gros titre : « La fête tragique ! » (voir Document 1, page suivante). Un article ultérieur, dans les éditions du midi, apporte quelques précisions qui ajoutent encore à la confusion (voir Document 2, page suivante).

« Morton Smith », mentionné dans l'Annexe II, est un ami des investigateurs. Si sa mort ne suffit pas à les motiver, vous pouvez y ajouter un appel téléphonique larmoyant de Dolores Santos, la belle fiancée de Smith. Elle a le plus grand besoin de réconfort et serait ravie que de vaillants chevaliers servants lui promettent de faire leur possible pour comprendre ce qui s'est passé.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Les racines de cette affaire plongent dans les Contrées du rêve, et plus précisément dans la cité de Pleurepierre, qui se trouve à la lisière de Sona-Nyl, le pays de l'Imagination. Inutile de la chercher sur vos cartes, elle n'y figure pas. Il faut dire que c'est un endroit si abominablement ennuyeux qu'aucun rêveur n'a jamais songé à en parler. Même les rochers y pleurent d'ennui, c'est dire ! Quant aux enfants, c'est une sorte d'enfer pour eux. Jusqu'à récemment, en tout cas. En effet, il y a peu de temps, la ville a reçu la visite d'un colporteur, un peu magicien, un peu fou et très bricoleur. Il a pris bonne note de la détresse de la jeunesse locale et, à son passage suivant, a amené des jouets de sa fabrication. Des kaléidoscopes, des longues-vues, des loupes… toutes sortes d'objets qui, quand on y regarde suffisamment longtemps, permettent de voir quantité de paysages merveilleux. Parmi ceux qui revenaient le plus souvent, une merveilleuse cité de tours gigantesques, surpeuplée et incroyablement animée : New York. Les jouets étaient plus puissants que ne le soupçonnait le colporteur. À force de fixer leur attention sur la cité, les enfants en vinrent à en rêver…

La barrière entre le monde de l'Éveil et les Contrées du rêve est mince, et perméable dans les deux sens. Les enfants ont d'abord eu l'impression de voir le monde par les yeux de quelqu'un d'autre. Petit à petit, nuit après nuit, ils ont commencé à influer sur les actions de leurs hôtes involontaires. Après quelques semaines d'exercice, ils ont atteint le stade de la possession totale. C'est alors qu'un garnement plus brillant que les autres a eu l'idée de faire se rencontrer tous



LA FÊTE TRAGIQUE !

Le mystère Harden – Un bal masqué tourne à la tragédie – Au moins vingt morts – Violetta Harden parmi les victimes – Que s'est-il passé dans la propriété du milliardaire ?

De notre envoyé spécial, Mike Cole
Tous les New-Yorkais connaissent James Harden, millionnaire et philanthrope, qui a tant fait pour embellir notre ville. Sa fille, la jeune Violetta, était l'une des figures marquantes de la jeunesse dorée de la Côte Est. Elle a trouvé la mort dans la nuit de samedi à dimanche, dans des circonstances encore mal éclaircies. Ses parents étant en voyage en Europe, il semble que Violetta ait décidé d'improviser une fête dans leur propriété de Long Island. Une société mêlée, comme on en voit de plus en plus dans cette période désaxée, s'est réunie pour boire de l'alcool de contrebande, écouter du charleston et flirter plus ou moins innocemment.

On ignore ce qui s'est passé, mais quelqu'un a prévenu les secours aux alentours de deux heures du matin. Tout au long de la nuit, un incessant ballet d'ambulances automobiles s'est déroulé autour des grilles de la luxueuse propriété Harden. Il fut suivi, hélas, par une noria de fourgons funéraires.
Les autorités des hôpitaux voisins restent muettes, tout comme la police. Hélas pour nous, chers lecteurs, un drame dans la famille Harden n'est pas un drame ordinaire !
S'agit-il d'une intoxication due à un gin de contrebande ? Ce ne serait pas la première fois qu'un alcool frelaté ferait des victimes en masse, mais dans ce milieu, on est généralement plus attentif à ce qu'on boit.



Livre 3 Enfants terribles
Document 1 – Article de journal

MORTS D'AVOIR TROP BU ?

UN COIN DU VOILE SE LÈVE SUR LA FÊTE TRAGIQUE – UN BILAN EFFRAYANT – CÉLÈBRES OU ANONYMES, DE MYSTÉRIEUSES VICTIMES.

De notre envoyé spécial, Mike Cole –
La police a confirmé dans l'après-midi le décès de Violetta Harden et de dix-sept autres personnes dans ce qui semble être un très grave cas d'empoisonnement accidentel.
La liste des victimes est aussi interminable qu'étonnante. Quelques amis de Violetta y figurent, mais d'autres noms sont beaucoup plus étonnants – que faisaient là Johnny Ingargiola et Vittorio Luppu ? On imagine mal ces deux petits truands, représentant des familles rivales, levant paisiblement le coude sous les lambris centenaires du manoir Harden. Rien ne reliait Morton Smith, jeune artiste prometteur mais qui n'avait pas encore percé, avec Mlle Harden.
Plusieurs corps restent à identifier. Nous publierons leurs photos dès que les autorités nous en donneront l'autorisation.

Une vingtaine d'autres participants à la « fête tragique » restent hospitalisés pour quelques jours, mais ils semblent hors de danger. Quelques invités, présentant d'alarmants symptômes neurologiques, ont été transférés à l'hôpital Bellevue.
La famille Harden qui, selon nos informations, serait en croisière en mer Égée, n'a pas encore pu être jointe.



Livre 3 Enfants terribles
Document 2 – Article de journal

les corps… La réception eut lieu chez Miss Harden qui, de tous les possédés, avait la plus vaste demeure. Elle commença fort bien, et tourna mal assez rapidement. Le mélange de disputes enfantines, d'utilisation incontrôlée de l'alcool et des drogues disponibles, et de la tendance bien connue des enfants à casser leurs jouets « juste pour voir ce qu'il y a dedans » a débouché sur un carnage. Les corps survivants furent laissés à eux-mêmes à la fin de la nuit. Bien entendu, ces hôtes involontaires ont beaucoup souffert psychologiquement… Et leur calvaire n'est pas terminé. En effet, tout ce gâchis a attiré l'attention des Puissances qui règnent sur les Contrées du rêve, et qui ont dépêché un émissaire pour enquêter. La subtilité n'étant pas son fort, il se contente de liquider les survivants…

Acte I : Le monde de l'Éveil

La presse

Au bout d'un jour ou deux, l'affaire, qui s'annonçait comme un superbe feuilleton à scandales capable de durer au moins jusqu'à l'été disparaît purement et simplement. Les journaux lui consacrent encore quelques entrefilets, confirmant la piste de l'alcool frelaté et mentionnant que les derniers « intoxiqués » sortent peu à peu des hôpitaux, mais c'est tout.
Les autorités ont fini par joindre John Harden, qui a passé la consigne à ses amis parmi les propriétaires de journaux. Pas de scandale, pas d'histoire, qu'on le laisse pleurer sa fille en paix.

Mike Cole

En temps normal, Cole est un reporter mondain, pas un pro des faits divers. Avec sa bonne bouille, son nez pointu, ses cheveux brillantinés et son costume impeccable, il a ses entrées partout. Ses poches sont pleines de petits carnets bourrés de notes sur tout le gratin new-yorkais. Il n'est pas idiot, et garde les secrets vraiment compromettants en tête, sans les coucher par écrit.
Il est mécontent et le fait volontiers savoir : son rédacteur en chef a tué l'affaire avant qu'elle n'ait commencé. Il comprend pourquoi, mais cela ne diminue pas sa frustration. Si les investigateurs l'approchent sous un prétexte raisonnable, il n'hésitera pas à partager ce qu'il sait avec eux.

- La piste de l'alcool frelaté lui paraît hautement improbable. Il a rencontré le fournisseur d'alcool des Harden, et il ne vend que des produits de premier choix.
- N'empêche que sur la cinquantaine de participants à la fête, dix-huit sont morts, neuf ont perdu la raison et sont toujours internés, contrairement à ce que raconte la presse…
- Il a patiemment reconstitué la liste des invités. On y trouve quantité de personnes dont la présence à une réception de la haute société paraît inexplicable : outre deux gangsters médiocres, y figuraient une call-girl, plusieurs artistes, pas mal d'individus sans relief particulier, un courtier en assurances, un épicier de Brooklyn et un clochard non identifié.
- Les survivants refusent de parler. Ils prétendent ne se souvenir de rien.
- La police a refusé de communiquer le moindre détail sur l'état des corps.

Les lieux

Le manoir Harden est dans un quartier ultra-riche de Long Island. Les murs sont hauts, la sécurité efficace et les curieux mal venus.
Les traces de la fête sont effacées dès le lendemain du drame par un personnel affairé à tout nettoyer avant le retour de « Monsieur et Madame ».
À condition de déployer des trésors de diplomatie, il est possible d'approcher une petite bonne. Elle risque sa place en leur parlant et le sait, mais elle a besoin d'argent. Elle leur explique que Mademoiselle leur avait donné leur soirée et la journée du lendemain à tous. Elle ne sait pas pourquoi.

La police

Le **lieutenant Wallace Dixon**, en charge de l'affaire, a l'allure d'un homme qui manque de sommeil et qui va en manquer encore plus dans les jours qui viennent. Il est très peu désireux de révéler les détails de l'affaire au premier venu. De toute façon, il sait déjà comment il va conclure : en allant dans le sens de l'empoisonnement accidentel. Circulez, il n'y a rien à voir.
Pour lui soutirer des informations, il faut être très persuasif, avoir des amis haut placés ou lui faire miroiter quelque chose d'encore plus appétissant que la reconnaissance des Harden. Il a connaissance de trois éléments anormaux :

- Les morts furent variées, originales et généralement déplaisantes. Il y a eu plusieurs surdoses et comas éthyliques, une poignée de meurtres caractérisés (trois à l'arme blanche, six aux armes à feu), une noyade dans la salle de bains, etc.
- Dans plusieurs cas, l'assassin a été retrouvé l'arme à la main à côté de sa victime. De discrètes évaluations psychiatriques sont en cours, elles concluront que le discernement des coupables était altéré au moment des faits. Pour l'instant, ces cas particuliers sont retenus à Bellevue.

Variations

Et si… je veux jouer ailleurs qu'à New York ?
Aucun souci, la partie éveillée de ce scénario peut se dérouler n'importe où dans le monde.

Et si… je veux jouer à une autre époque ?
L'adaptation à **l'ère victorienne** ne pose aucun problème particulier, ni de ce côté du mur du sommeil, ni de l'autre. Si vous jouez à **l'époque moderne**, Pleurepierre et le Conformateur méritent d'être légèrement retouchés. En plus d'être orientés « conformité », tous deux prennent un aspect panoptique, reflétant les cauchemars de rêveurs piégés dans la « société de surveillance » du début du XXI[e] siècle. Le Bourgmestre travaille dans une tour, au centre géométrique de la ville, équipée de systèmes d'écoute et d'observation. Avec un peu d'ingéniosité et de logique onirique, il est possible d'équiper toutes les maisons et toutes les pièces de miroirs truqués et de conduits acoustiques. Des Inspecteurs passent un temps infini à examiner toutes les conversations et à traquer les « déviants ». Ils n'existent pas, puisque le Conformateur veille à ce qu'il n'y ait aucun « élément antisocial », mais il *pourrait y en avoir*. Le séjour des rêveurs risque d'être inconfortable à souhait.

Les parents

John et Hannah Harden, les parents de Violetta, rentrent de leur croisière en Grèce dix jours après la mort de leur fille. L'enterrement, retardé jusqu'à leur arrivée, aura lieu le lendemain. Tous deux sont exactement ce qu'ils paraissent être : des gens âgés qui viennent de perdre leur unique enfant. Harden père tient à son intimité, et a les moyens de la faire respecter.





Un instant de métajeu

Si ce scénario était une enquête conventionnelle, une liste des victimes et des survivants devrait y apparaître en bonne place. C'est un outil standard pour les investigateurs, qui y trouvent des choses à creuser, des membres d'un culte bizarre, des héritiers d'une antique malédiction ou que sais-je. L'ennui est que ce scénario n'est pas une enquête conventionnelle. Culte ? Non. Malédiction héréditaire ? Non plus.

Une liste de victimes est une pelle. Si vous la donnez, les joueurs vont creuser, alors que le scénario n'a rien à voir avec des trous. Passer des heures à remonter la moindre non-piste et se rendre malade de frustration n'est *pas* amusant. Il vaut donc mieux éviter de fournir une telle liste.

D'un autre côté, son *absence* est aussi un indice flagrant, un panneau indicateur disant « non, le scénario n'est pas par là », alors que vous avez besoin qu'ils suivent cette direction pendant un moment.

Bref, vous êtes face à un dilemme de mise en scène. À vous de trouver la solution qui convient le mieux à votre groupe. Cet encadré est juste là pour vous prévenir que la question se posera. L'encadré « Quelques noms » contient de quoi vous aider si vous avez besoin de témoins ou de victimes supplémentaires.

Quelques noms

Tous peuvent être, selon vos besoins, des survivants ou des victimes.

• **La jeunesse dorée** : Violetta Harden, 22 ans ; Walter Thornell, 24 ans ; Ida Coggan, 23 ans ; Edgar Towers, 26 ans.

• **Une pincée d'artistes** : Wallis O'Brien, compositeur, 32 ans ; Jonathan Morris, sculpteur, 45 ans ; Belinda Marshall, écrivain, 35 ans.

• **Trio de gangsters** : Johnny Ingargiola, 23 ans ; Vittorio Luppu, 27 ans ; « Big Bob » Jackson, 42 ans.

• **Personne en particulier** : Anthony Price, comptable, 30 ans ; Fred Klossky, épicier, 55 ans ; Sarah Shepard, femme au foyer, 32 ans ; Edmée Lewis, fleuriste, 28 ans.

• **L'invité mystère** : « John Doe », clochard, la soixantaine.

• Presque tout le monde était habillé n'importe comment. Bon, qu'on ne vienne pas en habit à une soirée est une chose. Mais y arriver avec un pantalon de smoking, un blazer à rayures, un chapeau de paille et des souliers vernis ! (Les enfants ont enfilé ce qui leur plaisait le plus dans la garde-robe de leur hôte…)

Chez Morton Smith

Via Dolores, les personnages devraient pouvoir obtenir les clés de l'appartement de Smith. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant, à l'exception d'une toile commencée sur le chevalet. L'arrière-plan et l'esquisse du sujet sont de la main de Smith. Par contre, les couleurs et les détails sont d'une autre main, beaucoup plus maladroite et qui prisait nettement plus les couleurs vives. Un test de Psychologie réussi pourrait faire penser à un dessin d'enfant. Sinon, restez vague en le décrivant…

Les survivants

Après quelques jours d'hospitalisation à Bellevue, que ce soit dans l'aile « médecine générale » ou dans la section « psychiatrie », la plupart des survivants reprennent leur vie. Les hommes d'affaires des Harden se sont chargés de « dédommager » les moins aisés, ce qui les rend extraordinairement peu communicatifs avec la presse et les investigateurs.

Une poignée reste « en observation » pour une semaine ou deux. Tous sont considérés comme dangereux par la police et, même s'ils affirment ne se souvenir de rien, ils sont traités comme des meurtriers présumés, avec un policier à leur porte, etc.

Avec un peu d'imagination, les investigateurs peuvent passer le barrage et les interroger. La grande majorité d'entre eux ne se souvient de rien, ou juste d'une sensation de froid et d'un paysage gris, sans traits remarquables. Beaucoup sont en train de développer ce que les psychiatres appellent de « petites névroses », et qui sont en réalité des traits de personnalité enfantins qui sont restés après le départ de leur légitime propriétaire. Untel a peur du noir, un autre s'est pris de passion pour sa couverture, etc.

Le cas le plus intéressant est celui de « Big Bob » Jackson, un gangster qui fait partie des plus atteints. Les psychiatres doutent qu'il redevienne normal un jour. Il reste blotti sur son lit, immobile. Mais il parle. Il raconte des histoires. Selon vos besoins, il peut se limiter à des fragments des souvenirs de son hôte (de grandes maisons grises, des rues grises et un ennui mortel) ou glisser dans son discours des indices plus ou moins transparents (par exemple, lâcher le nom d'un endroit célèbre des Contrées du rêve, que les investigateurs auraient déjà visité, voire carrément celui d'un Dieu Extérieur. Nyarlathotep est aussi connu là-bas qu'ici.).

Les amis et parents

Avec beaucoup de patience, de recoupements et de tact, il devrait être possible d'interroger certaines des relations des participants à la soirée. Beaucoup ont remarqué que leurs amis avaient des trous de mémoire depuis plusieurs semaines. Il y a eu quelques exemples de « comportements embarrassants » comme celui de Robert Watkins, ce digne homme d'affaires qui a



brusquement sauté au cou de sa secrétaire ; ou de Jefferson Gould, ce jeune agent de change qui a soudain fondu en larmes au beau milieu d'une séance de la Bourse… Plus les investigateurs creusent, plus ils trouvent d'éléments.
Soyez fair-play, laissez transparaître suffisamment d'éléments pour qu'ils puissent comprendre qu'ils ont affaire à des enfants. En tout état de cause, il y a de fortes chances pour qu'ils pensent d'abord à des cas de possession par des Entités Surnaturelles et Maléfiques Venues d'Ailleurs™.

Un appel nocturne

Tous les enfants n'avaient pas acquis une emprise suffisante sur leur hôte pour le faire assister à la soirée. Dolores abrite un visiteur, qui est en train de prendre doucement le contrôle de ses actes. Lors de son premier entretien avec les investigateurs, ces derniers peuvent remarquer une drôle de lueur au fond de ses yeux – une formidable jubilation, étrange chez une fiancée éplorée.

Dès que le rythme de l'enquête commence à tomber, un investigateur reçoit un coup de fil d'une Dolores complètement hystérique, qui le supplie de venir tout de suite. Il la trouve dans son appartement, regardant d'un air hagard une énorme maison de poupées. Son salon est envahi de jouets coûteux : peluches, jeux de construction, panoplies, dînettes… Réveillée, sa logeuse expliquera que tout a été livré dans l'après-midi. D'ailleurs, Dolores était là. Le lendemain, une visite au magasin de jouets établit qu'elle a effectivement acheté pour 1 000 dollars de joujoux. C'est à peu près la totalité de ses économies… Elle ne se souvient de rien, ni des achats, ni de la livraison.

Les meurtres

À plusieurs reprises au cours de leur enquête, les investigateurs ont l'impression d'être surveillés. Et un matin, ils apprennent qu'un incendie a éclaté à l'hôpital Bellevue, et plus précisément dans l'aile où se trouvaient les survivants encore internés… ou qu'un de leurs témoins est passé par la fenêtre de son appartement, au dixième étage… ou que Mike Cole a été victime d'une « crise cardiaque » soudaine.
L'assassin ne semble pas très compétent. Sa tentative d'incendie à Bellevue, notamment, frappe par son amateurisme. **Simon Tottle** est un petit bonhomme en complet gris, qui ne paye pas de mine et qui, dans le monde réel, enseigne l'anglais dans un lycée. C'est un rêveur parfaitement ordinaire qui a eu la malchance d'offenser un jour les Puissances qui règnent sur les songes. En songe, elles lui ont offert le pardon en échange d'un service. Il doit veiller à ce qu'un certain nombre de personnes cessent « d'interférer » avec les Contrées du rêve.
Les dieux voulaient seulement que ces mortels rompent leurs liens avec les Contrées du rêve, qui sont effectivement une « menace » pour leur intégrité, mais Tottle a pris le mot au pied de la lettre et a entrepris de liquider tout le monde. Il fait de son mieux et possède quelques sortilèges qui marchent dans le monde de l'Éveil. Tôt ou tard, les investigateurs le cueilleront. La situation idéale serait le piège tendu chez Dolores, suivi d'un petit combat, assorti peut-être d'une poursuite sur les toits…
Capturé, Tottle s'avère appartenir à la catégorie des « gémissants pleurnichards ». Il avoue tout au premier soupçon de menace physique. Si les investigateurs ne sont pas





Simon Tottle
Assassin amateur et victime prédestinée

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	30

Compétences

Connaissance onirique	40 %
Discrétion	50 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Pister	35 %
Pleurnicher	80 %
Rêver	30 %
Se cacher	40 %

Armes

• Pistolet cal .38 Dégâts 1d10	45 %

Sorts : Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth, Déflection (un sort des Contrées du rêve qui protège des dégâts), Éblouissement séraphique (un sort des Contrées du rêve qui crée une lumière aveuglante)

au courant de l'existence du monde du rêve, son histoire va leur paraître complètement folle.

Il ne connaît qu'un seul autre détail digne d'intérêt : au cours de la conversation, l'Être qui lui a parlé a mentionné que la source du problème se trouvait dans un endroit du nom de « Pleurepierre », dont Simon ne sait rien. Il est plus que disposé à aider les investigateurs à faire leurs premiers pas de l'autre côté du miroir, s'ils sont novices. Il pourrait même disposer d'une drogue qui aiderait les personnages à passer, si besoin. Une fois sur place, il s'avérera un allié lâche, réticent et extrêmement nerveux. Il est convaincu d'avoir attiré la colère des dieux. Il a raison, d'ailleurs. Selon la gravité de ses offenses, les investigateurs pourraient retrouver Simon carbonisé dans son lit, lors de leur seconde ou troisième nuit de séjour…

Acte II : Bonne nuit, les petits !

À la recherche de Pleurepierre

Libre à vous de décider où les investigateurs débarquent. Selon votre humeur, ils pourraient déboucher à Ulthar, à Celephaïs, à Dylath-Leen… ou beaucoup, beaucoup plus loin. Il ne leur reste plus qu'à interroger les gens dans l'espoir de découvrir la route de Pleurepierre. Personne ne semble savoir où c'est. C'est le moment de vous rappeler que chaque heure de sommeil correspond à une semaine de temps de rêve. Autrement dit, chaque nuit, les investigateurs ont environ deux mois pour trouver la ville. Vous pouvez intercaler divers incidents au cours de cette période, voire d'autres scénarios. Parmi les démarches qu'on leur conseille de faire figurent une visite à la Grande Bibliothèque, qui existe dans un repli du Temps et qui est accessible depuis Ulthar et une demi-douzaine d'autres villes ; une rencontre avec le roi Kuranès, qui est sur le point de partir pour Serranie ; une audience avec l'Oracle muet de Dylath-Leen, un être fort déplaisant, qui demandera certainement quelque chose en échange de ses informations ; ou simplement une discussion avec les chats d'Ulthar qui savent tout, et connaissent effectivement Pleurepierre. Mais aucun d'eux ne se soucie d'y vivre.

Quoi qu'ils tentent, les investigateurs finissent par apprendre que la ville se trouve aux confins de Sona-Nyl, dans la seule lande aride à des milliers de lieues à la ronde. Le trajet jusque-là peut donner lieu à une véritable expédition… À moins que les personnages ne s'y retrouvent brutalement, sans transition, si vous préférez ne pas vous attarder dans les Contrées du rêve pour le moment.

Pleurepierre

Le monde de l'Éveil n'est pas gai. Pleurepierre est pire. C'est un endroit gris. Un tas de maisons grises au milieu d'une plaine grise où poussent quelques arbres rabougris. Le ciel est peuplé de nuages bas, mais il ne pleut jamais. Il n'y a pas une touche de couleur dans toute la région. C'est le royaume de l'uniformité, de la médiocrité et de l'ennui. Il fait partie de ces endroits où le temps ne s'écoule pas à la même vitesse que dans le reste du monde : chaque seconde y semble une heure… Les maisons sont toutes identiques, les rues se coupent à angle droit. Pour vos descriptions, inspirez-vous d'un mélange de cité minière à la fin du XIXe siècle et de banlieue-dortoir de nos jours. N'hésitez pas à forcer le trait. Rappelez-vous, nous sommes dans un (mauvais) rêve ! Les pavés, qui paraissent solides quand on marche dessus, ont une curieuse consistance liquide au toucher. On dirait du mercure. Avec un peu d'attention, il est possible de voir des cailloux de la même taille et de la même forme, qui dépassent de la façade des maisons. À condition d'y passer un moment, il est possible de les voir dégouliner lentement… Les rochers pleurent littéralement d'ennui. Soit dit en passant, la principale activité des citoyens de Pleurepierre est d'évacuer ces rochers qui, sinon, finiraient par engloutir la ville. La cité est au centre d'un superbe réseau routier, entièrement pavé de larmes, qui ne mène nulle part…

Il y a deux mille habitants adultes. Ils ont tous le même visage morne, les mêmes vêtements sombres et la même attitude affairée. Tous portent des noms monosyllabiques, ou sont simplement désignés par leur profession. L'arrivée



d'étrangers ne les intrigue même pas. Ils paraissent tout disposés à discuter. (*Comment les jouer : parlez à voix basse, bâillez de temps en temps.*) Les investigateurs s'entendront expliquer qu'ils peuvent rester en ville aussi longtemps qu'ils le désirent, mais qu'ils seront expulsés à la première incartade. La ville ne possédant pas d'auberge, ils devront dormir à la belle étoile, ou squatter dans une maison vide. (Dans les deux cas, ils se rendent coupables d'un délit.)

Il existe une multitude de manières de s'ennuyer à Pleurepierre. En plus des travaux de terrassement, la ville compte des paysans, qui produisent des légumes sans goût et des viandes sans saveur ; des scribes qui grattent du parchemin toute la journée ; et une quantité disproportionnée de soldats. Le pourtour du territoire est garni de forts, tous identiques, bien entretenus et dotés de solides garnisons. La justification officielle de leur existence est que les « monstres » de Sona-Nyl risquent un jour d'envahir le village (si les investigateurs prennent le temps d'aller y voir, ils découvriront que les créatures du pays de l'Imagination fuient Pleurepierre comme la peste). En réalité, passer des années à surveiller une plaine grise, dans l'attente d'un ennemi qui ne vient pas et ne viendra jamais, est une activité idéale pour les gens de Pleurepierre.

Les gens qui comptent à Pleurepierre

- **M. le Bourgmestre.** Ventripotent, vêtu d'une longue robe grise et arborant d'impressionnants favoris et une moustache assortie, il dirige le village… sans rien faire, Pleurepierre étant une « société parfaite », sans crimes, sans violence, sans révolte et sans crises. Sa principale activité est de réviser le Règlement Municipal. Si les investigateurs déclenchent des troubles, il ajoutera la description de leurs actions au Règlement et y assortira une sentence de bannissement.
- **La Patrouille. Hune**, **Dheux**, **Trrois** et **Quaaatre** composent les forces de l'ordre municipales. Ils se ressemblent au point d'être interchangeables. Ils portent des cottes de mailles et des hallebardes, et font des rondes, mais comme il ne se passe jamais rien, ils ne sont pas très affûtés. Les personnages n'auront aucun mal à les semer, si besoin.
- **Le Docteur.** Il est si vieux que quand il bouge, il projette de petits nuages de poussière. Ses connaissances médicales sont douteuses, mais il passe quelques heures par jour à prescrire des tisanes calmantes à des paysans qui se sentent trop en forme.
- **Le Capitaine Anders** dirige les forces armées de la ville. Il est actif, plein de vie, et court d'inspection en manœuvres avec une énergie qui ferait presque oublier que toute son activité ne sert à rien. C'est le père de Janna (voir plus bas), et il lui témoigne un intérêt excessif selon les normes locales (ce qui en ferait un père négligent partout ailleurs).

Les enfants

En fonction de ce que les personnages auront compris lors de la première partie de leur enquête, ils mettront plus ou moins longtemps à s'intéresser aux enfants. Ne vous hâtez pas. Pleurepierre possède un autre secret intéressant, le Conformateur, qui pourrait bien attirer leur attention dans un premier temps. Les enfants sont de toute façon la seule touche de vie dans le paysage. Ils portent des habits multicolores et jouent, crient et rient presque comme tous les enfants du monde. Les adultes les ignorent totalement, tant qu'ils ne font pas de trop





Peter
Rêveur heureux

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	75

Compétences

Connaissance onirique	45 %
Distribuer des lettres sans se tromper	80 %
Prestidigitation	60 %
Rêver	60 %
Siffler	55 %

Armes

• Poings	60 %
Dégâts 1d3 +2	

Sorts : Tant qu'il rêve, Peter est capable de créer de nombreux effets « magiques » mineurs dont la description technique n'a pas beaucoup d'intérêt – faire danser des lumières multicolores au son d'une musique surgie de nulle part est tout à fait dans ses cordes. Son seul sort offensif est Insoutenable démangeaison, qui coûte 4 Points de Magie et inflige à sa cible… d'insoutenables démangeaisons jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Résistance.



Le Bourgmestre

grosses bêtises. Les enfants éprouvent à l'égard des investigateurs un mélange de fascination (ils ne sont pas comme tout le monde) et de peur (ce sont des adultes). Il faudra sans doute un bon moment pour réussir à les approcher et à les mettre en confiance. Ils ne sont absolument pas disposés à parler de leurs visites nocturnes à New York. Mettez-les en scène à votre idée. Ils peuvent être très « club des Cinq », gentils et bien élevés, ou au contraire prêts à tout pour préserver leur secret. Dans ce dernier cas, rappelez poliment mais fermement aux personnages que le meurtre d'enfants ne fait pas partie de leurs options…

A priori, au sein d'un groupe d'une cinquantaine d'enfants, il doit y avoir toutes sortes d'individus. En voici quelques-uns, histoire de vous mettre en appétit. Créez-en d'autres. N'hésitez pas à les faire mentir, affabuler, nier l'évidence et autres comportements enfantins.

- **Janna**, 9 ans. Blonde et mélancolique. Elle regrette beaucoup « sa poupée » qu'elle « a cassée » (Mary Moore, prostituée de luxe, 27 ans, coma éthylique). Elle est particulièrement sur ses gardes.
- **Pôl**, 13 ans. Brun, costaud et entêté. C'est lui l'instigateur de la fête. Il est pour le moment en train de chercher un nouvel hôte.
- **Nerma**, 10 ans. Rouquine, mauvais caractère et bon cœur.
- **Hovra**, 12 ans. Fluet et myope. De tous, c'est lui qui a pris le plus de plaisir à la fête… Il aimerait bien retourner là-bas et continuer « ses expériences ». En attendant, il arrache les ailes des mouches…

L'histoire des enfants est fort simple. Un jour, un « drôle d'homme noir » est passé en ville (curieusement, les adultes ne s'en souviennent pas. D'ailleurs, ils ne se souviendront pas non plus de la visite des investigateurs. Ce serait un événement et ça les distrairait de leur ennui.). Il a sympathisé avec eux. Il est revenu un peu plus tard, avec un tas de jouets merveilleux qu'il leur a offerts. Le reste, possession, fête et meurtres, a suivi tout naturellement. Les enfants acceptent de montrer les cadeaux aux personnages. Sous une forme ou sous une autre, ils font tous appel à la vue : loupes, lorgnons, etc. Si les investigateurs regardent dedans pendant un long moment, ils risquent d'attraper une bonne migraine. Au bout d'une bonne heure d'observation, demandez un jet de POU x1 %. S'il est réussi, le personnage concerné aperçoit brièvement la silhouette de gratte-ciel se découpant sur le soleil couchant. Apparemment, ça marche beaucoup mieux sur les enfants ; eux y arrivent en quelques

minutes… Quant à la sélection d'un hôte, impossible aux gens de l'Éveil, elle leur demande une petite heure de sommeil. La possession proprement dite, vue de ce côté du miroir, s'étale sur une nuit, alors que des semaines peuvent s'écouler dans le monde de l'Éveil. Si ces gadgets marchent si mal avec les investigateurs, c'est parce qu'ils ont été conçus pour des natifs des Contrées du rêve, ce que les personnages ne sont pas… et surtout pour éviter qu'ils ne leur trouvent des usages imprévus dans de futurs scénarios.
Vous tenez l'occasion de placer une ou deux scènes larmoyantes, avec les investigateurs plaidant pour convaincre les enfants de ne plus faire de bêtises et essayant de récupérer les jouets. Certains obéissent, d'autres s'empressent d'aller les cacher. Essayer d'obtenir la coopération des parents serait la pire bêtise à faire : les enfants désobéiraient en masse. Lorsque tout ça ne vous amusera plus, passez à la suite.

Le retour de l'homme noir

Si vous avez des investigateurs expérimentés, vous pouvez être certain qu'ils auront tout de suite posé l'équation « homme noir = Nyarlathotep ». Ne les détrompez pas, jusqu'à ce que…
Un matin, un nouvel étranger arrive en ville. C'est un Noir entre deux âges, maigre, souriant et habillé d'un drôle de costume multicolore. Il s'appelle Peter. C'est un rêveur, tout comme les personnages. Dans le monde de l'Éveil, il est facteur à Atlanta. Ici, il est colporteur, vagabond, bouffon à l'occasion, un peu magicien… Bref, il est cent fois plus heureux que dans la réalité. Les enfants seront sans doute les premiers informés de sa présence. Ils lui expliqueront la présence des investigateurs à leur façon. Selon la situation, Peter sera convaincu « qu'ils sont venus voler leurs jouets aux enfants » ou désireux de les aider à régler le problème. De toute façon, il ne tente rien contre eux sans leur avoir donné une chance de s'expliquer. Il se montre plus ou moins aimable à la première rencontre, c'est tout. Il est désolé d'apprendre le gâchis qu'il a involontairement causé, et se déclare prêt à aider le groupe.
Questionné sur la provenance des jouets, il regarde bizarrement son interlocuteur et répond : « Ben, je les ai rêvés, voyons ! » Avec son aide, la collecte des jouets va assez vite. Le drame est que cela laisse les enfants sans distractions. Ils en sont bien conscients, et très malheureux. Peut-être faudrait-il faire quelque chose pour les aider avant de se réveiller, non ?

Le sinistre secret de Pleurepierre

La ville est née il y a bien longtemps, des rêves d'un village de colons puritains de Nouvelle-Angleterre. Par pur défi, ils se sont établis aux frontières du pays de l'Imagination, qui leur apparaissait comme un avatar très acceptable de l'enfer. Les rêveurs originels sont tous morts, bien sûr, mais leur création continue d'exister. Certaines personnes misanthropes et névrosées du monde de l'Éveil y sont venues et s'y sont plu. Au fil des ans, elles ont rêvé quelques améliorations et modifications, dont la plus importante est le Conformateur. Il se trouve dans les caves de l'hôtel de ville. Les citoyens de Pleurepierre ne cachent pas son existence. Au contraire, ils expliquent fièrement que grâce à lui « chacun est à même de devenir un citoyen utile à la communauté, débarrassé de toutes ses tendances antisociales » (etc., *ad nauseam*). Tout le monde est tenu d'y passer le jour de son quinzième anniversaire. La véritable fonction de l'appareil est simple : elle consume les rêves, les espoirs et les dons de sa victime, laissant un nouvel adulte qui commencera aussitôt à montrer une prédilection pour le gris et qui saura s'ennuyer…

Le Conformateur se trouve dans une pièce fermée à clé. Celle-ci est gardée par le bourgmestre (soit dit en passant, Pleurepierre est une cité très démocratique. Le bourgmestre est élu tous les deux ans… à l'unanimité. Il faut dire qu'il est le seul candidat, et ce depuis toujours.). Obtenir l'accès à la pièce risque d'être difficile. À vous de décider de l'apparence de l'engin. À une certaine époque, il ressemblait tout simplement à l'intérieur d'une église, avec un pasteur qui faisait un sermon… Aujourd'hui, il a plutôt l'apparence d'une énorme machine baroque, avec des pistons, des valves et des leviers. Le patient est attaché sur une table, le bourgmestre appuie sur un bouton…


Les enfants

Enfant type

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	8	Corpulence	40 %
ÉDU	6	Connaissance	30 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	65

Compétences
Connaissance de Pleurepierre 50 %

Armes
Aucune

Le Conformateur

Ces statistiques ne sont là qu'à titre indicatif. Si vous estimez que votre groupe est trop ou pas assez fort, ajustez-les en conséquence.

CON	20	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	40	Corpulence	99 %

Valeurs dérivées
Impact +10
Points de vie 30

Protection : 10 points de bois et de métal

Compétences
Intimidation 80 %
Fuite éperdue 80 %

Armes
• Agripper 50 %
Dégâts : (2 attaques/round), pas de dommages. La victime a deux rounds pour se dégager, puis elle subit le passage sur la table et une attaque de Drain.
• Drain 100 %
Dégâts : spécial (perte de la moitié des points de POU. Disparition de l'imagination, du sens de l'humour, etc.). Essayez d'éviter d'infliger ça à un personnage, c'est vraiment trop cruel.

SAN : 1/1d6

***Note** : Profondément couard sous des dehors terrifiants, il fuit s'il perd plus de 5 PdV ou s'il s'estime menacé.*

Révolution ?

Les enfants savent parfaitement quel destin les attend. Les plus révoltés partent avant d'atteindre l'âge fatidique. Ceux qui sortent vivants du désert gris disparaissent dans Sona-Nyl. Mais là, avec Peter et les investigateurs, ils envisagent pour la première fois d'agir en masse. Laissez les investigateurs établir un plan. Apportez-y une restriction : Peter ne veut pas de violence. Les enfants eux-mêmes sont assez peu désireux de faire du mal à leurs parents. Si besoin est, dessinez-leur un petit plan de l'hôtel de ville. Qu'ils préparent des diversions, des fausses clés… Sur cet épisode, c'est à eux de faire le boulot.
Comme il se doit, ils vont avoir quelques surprises désagréables en essayant de le mettre en œuvre :

- Les adultes sont bien décidés à défendre le Conformateur, fût-ce au prix de leur vie.
- La réalité locale se défend d'elle-même. Murs et portes deviennent soudain surnaturellement solides autour de la machine (certaines maisons à l'écart s'écroulent : quand on ajoute quelque part, il faut bien prendre ailleurs).
- Le Conformateur n'a pas du tout l'intention de se laisser détruire. À l'arrivée des investigateurs, il s'est arraché au sol. C'est le moment de placer la grande scène à effets spéciaux. Il s'est laissé pousser des tentacules de bois et de métal, et essaye d'attraper les personnages pour les lier sur la table d'opération et les « vider ». Dosez sa puissance en fonction de la force du groupe. Avec de la chance, les assaillants devraient pouvoir le détruire. Dans le pire des cas, il fuira, démolissant la moitié de l'hôtel de ville au passage. Il se dirigera tout naturellement vers Xura, le pays des Rêves perdus, qui n'est pas très loin. Une belle carrière de prédateur l'y attend.

Conclusion

L'évolution de Pleurepierre risque d'être intéressante à observer dans l'avenir. Les adultes sont définitivement perdus, mais les enfants vont prendre les choses en main. Le pays reverdira petit à petit et les pierres cesseront de pleurer. Quant aux investigateurs, ils s'éveilleront avec le sentiment réconfortant d'avoir fait du bon travail… et ils ont un nouvel ami à Atlanta.



Merci aux Visiteurs d'un soir.

La Commanderie de New Sorans

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE



Fiche résumé

Où les investigateurs apprennent à ne pas perdre la tête, même lorsque tous les indices vont dans la même direction.



Ambiance

Ce scénario ne contient pas de surnaturel. Sous des dehors fantastiques, c'est une banale histoire policière. Du coup, n'hésitez pas à faire monter la mayonnaise des templiers spectraux en début d'aventure. Plus les joueurs seront convaincus – et ça ne devrait pas être très difficile, dans la mesure où ils sont là pour une partie de *L'Appel de Cthulhu* – plus la chute de l'aventure devrait les étonner.

À l'affiche

Veronica Manning
L'habituelle fille de milliardaire qui sort des clous et le paye très cher.

Charles Mallory
Notre assassin est un parasite mondain au charme superficiel et aux réactions brutales.

Barnstaple
Valet de chambre et complice de Mallory.

Luigi Persanio
Petit parrain de la mafia et amateur d'antiquités.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	○○○○○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	🕓🕓🕓🕓
Nombre de joueurs	🯅🯅🯅🯅🯅
Époque	Années 20

En quelques mots

Josuah Manning est un homme riche. Très riche. Au terme d'une vie essentiellement vouée à ruiner ses concurrents et à frauder le fisc, il a décidé de consacrer une partie de son immense fortune à la culture. Il a ouvert des musées, des bibliothèques, financé des expositions, mais le fleuron de sa collection reste New Sorans. Au cours d'un voyage en France, le milliardaire est tombé amoureux d'une petite commanderie templière remarquablement conservée. Il l'a achetée, l'a fait démonter pierre par pierre, puis reconstruire. Il y a installé un petit musée d'art médiéval qui attire tous les amateurs de la Nouvelle-Angleterre. Or, ce matin, Veronica, la fille de Manning, a été retrouvée décapitée dans l'ancienne salle du chapitre. Pour l'heure, il n'y a aucun indice et la police tourne en rond.

Implication des investigateurs

Il est toujours difficile de composer un groupe cohérent à partir d'une demi-douzaine de personnages tirés sans concertation entre les joueurs. Votre première vraie tâche est, lors de la création des investigateurs, d'interdire les métiers qui vous semblent trop en désaccord avec le scénario que vous comptez faire jouer (par exemple, les anarchistes, gangsters et vagabonds n'ont rien à faire dans ce scénario). La seconde est d'inciter les joueurs à imaginer un passé à leurs personnages, en veillant à ce qu'ils se connaissent entre eux (tous si possible, sinon par paires ou par trios – dans ce cas, il ne vous restera plus, au début de l'action, qu'à faire la navette entre les deux ou trois groupes, jusqu'à ce qu'ils se rencontrent et décident de travailler ensemble). Voici quelques raisons logiques d'envoyer les investigateurs fourrer leur nez dans cette histoire.

- Les détectives privés sont contactés par M. Manning, qui ne fait pas confiance à la police et désire retrouver l'assassin de sa fille.
- Même chose pour les policiers « officiels », dans les limites du raisonnable. On peut imaginer qu'un inspecteur connu pour son tact et son intelligence soit dépêché à New Sorans pour suppléer aux défaillances des autorités locales. Pour un flic de base, c'est plus délicat.
- Les journalistes sont envoyés par leur rédacteur en chef pour « couvrir » la tragédie. N'oubliez pas, à chaque rencontre avec les Manning ou la police, de faire proférer par un personnage non-joueur quelques remarques sur « les fouille-poubelles de la presse ».
- Les parapsychologues peuvent s'intéresser de leur propre chef à un cas qui présente un aspect aussi manifestement paranormal. Idem pour les prêtres, même si c'est un peu moins naturel.
- Les dilettantes se souviendront de Veronica, qu'ils ont rencontrée en plusieurs occasions et avec qui ils ont sympathisé. De là à aller adresser leurs condoléances à la famille, il n'y a qu'un pas… que vous pouvez les aider à franchir, s'ils sont réticents. En cas de besoin, le frère de Veronica leur rend visite, très abattu, se confie à eux et leur demande de l'aide.
- Reste enfin, pour tous les autres, la vaste catégorie des « passants innocents » : le personnage était dans les parages le jour du meurtre (qui sait, peut-être venait-il même visiter la commanderie) et il se trouve pris dans l'enquête : après un long interrogatoire, la police lui demande poliment de prolonger de quelques jours son séjour dans la région. Condamné ainsi à une oisiveté forcée, n'importe qui se métamorphose spontanément en détective amateur…

Enjeux et récompenses

- Ce scénario, orienté « grands débutants », est surtout conçu pour permettre la constitution d'un groupe d'investigateurs, et pour inculquer aux novices les réflexes de base de l'enquêteur : toujours prendre contact avec les autorités locales ; ne jamais se laisser enfermer dans une théorie « surnaturelle » tant qu'une autre explication est possible ; et surtout, faire preuve d'un minimum de doigté dans les interactions avec les personnages non-joueurs.
- Il est aussi destiné à donner aux nouveaux venus un premier contact avec les années 20. L'un des réflexes les plus courants du joueur qui ne « sent » pas l'univers est de tuer tout ce qui lui fait obstacle et de voler tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol. Ici, le meurtre est un bon moyen de se retrouver en prison, et le vol risque d'amener des surprises désagréables ; le fait de les laisser seuls une nuit entière dans un musée soi-disant plein d'objets précieux vous permettra aussi de tester leur degré de maturité.
- Sur le plan technique, dans la mesure où des récompenses en SAN ne sont pas envisageables, faute de surnaturel, octroyez 1d6 points de crédit aux investigateurs qui ont géré l'affaire avec doigté – avoir des gens comme Manning dans leur carnet d'adresses leur ouvre des portes.

Mise en place

Introduction des investigateurs

Une fois le groupe constitué, vous pouvez procéder à un « fondu enchaîné », survolant le voyage jusqu'au site de la commanderie. Méfiez-vous des ellipses, elles posent parfois plus de problèmes qu'elles n'en résolvent une fois l'aventure commencée, mais en début de scénario, elles sont tout à fait acceptables.

L'action reprend donc lorsque le groupe arrive sur place. Si les circonstances vous ont conduit à créer plusieurs « sous-groupes », une halte à l'hôtel est une bonne occasion de les faire se croiser une première fois. C'est le moment de poser pour la première fois la question fatidique : « Que faites-vous ? »

Les faits pour le Gardien des arcanes

Lorsqu'ils apprendront qu'ils doivent enquêter sur une décapitation à l'arme blanche survenue dans une commanderie templière, les joueurs vont sans doute penser à toutes sortes de bêtises : templiers spectraux, sacrifices nocturnes au Baphomet, etc. C'est exactement ce qu'espère l'assassin. Car il y a un assassin, parfaitement humain et à des milliers de lieues de l'ésotérisme. Veronica Manning était une jeune fille rebelle. Pour le seul plaisir de défier son père, elle a touché à toutes sortes de choses plus ou moins légales, la dernière en date étant la cocaïne. Son fournisseur habituel est un certain Charles Mallory, un parasite mondain qui est en cheville avec un petit gang de la côte est. Il lui a fourni son poison pendant des mois, sans lui demander aucun service particulier en échange, jusqu'au jour où il a fait visiter le musée de New Sorans à l'un de ses « commanditaires », un certain Luigi Persanio. La collection de bijoux et d'objets sacrés a séduit ce dernier. Il y avait là autant d'or et de pierreries que dans une bijouterie, sans surveillance ni système d'alarme. Charles a donc demandé un double des clés à Veronica, qui a fini par le lui fournir après de nombreuses hésitations. Quelques semaines plus tard, les plus belles pièces de la collection étaient remplacées par des copies passables. C'était un vol idéal : pas d'effraction, pas d'indices, et des mois et des années avant qu'on ne s'aperçoive de quoi que ce soit. Hélas ! Veronica a eu des remords et menaçait de tout raconter. Après avoir tenté de l'intimider, Charles a dû se résoudre à la tuer. Il lui a fixé rendez-vous dans la commanderie, de nuit. Elle s'y est rendue sans méfiance. Il l'a assommée et décapitée. Il a choisi ce mode d'exécution inhabituel et salissant dans l'espoir de dérouter les enquêteurs, mais aussi et surtout par goût de la mise en scène : c'est un incurable cabotin et un grand lecteur de romans policiers. S'il avait su à quoi ressemble une croix templière, il en aurait dessiné une avec du sang.

Acte I : Mystère à la commanderie

Bedford, Nouvelle-Angleterre

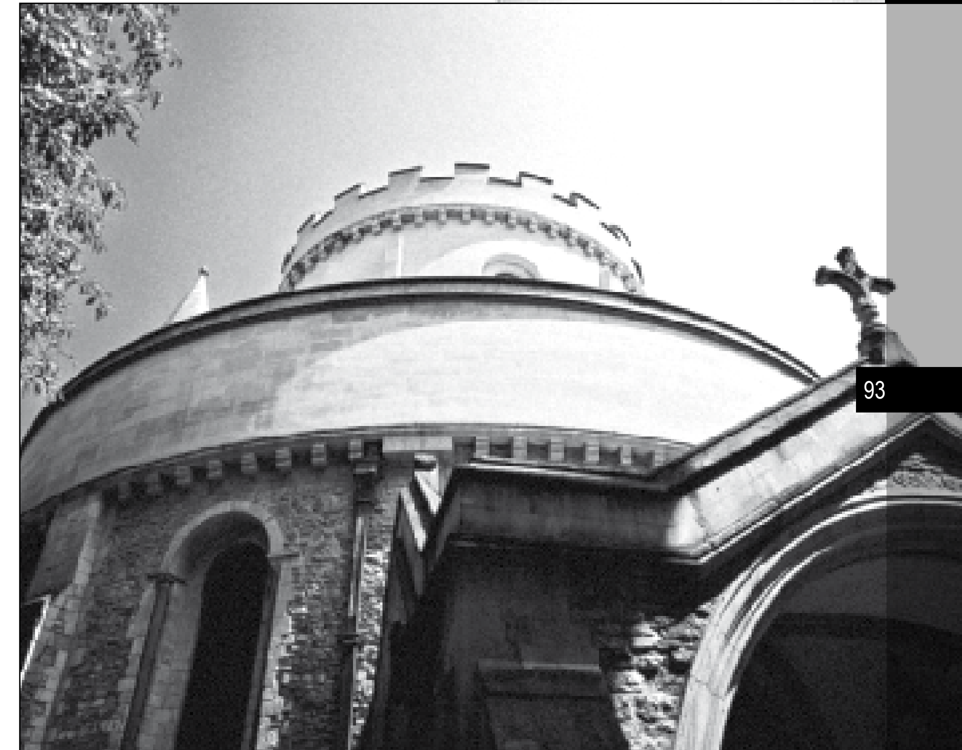
Le village le plus proche de la commanderie est Bedford, qui se trouve, à votre choix, dans le Massachusetts ou dans l'État de New York. Choisissez le plus proche du lieu de résidence de vos investigateurs. À l'écart des grands axes sans être vraiment perdu dans la campagne, Bedford compte un petit millier d'habitants et n'a strictement rien de remarquable, en dehors de la déférence dont les habitants font preuve lorsque l'on mentionne le nom de Manning. Après tout, les touristes ont apporté une certaine prospérité à la communauté ! Le milliardaire a également veillé à ce que le village soit doté de l'électricité et du téléphone, des commodités qui ne sont pas courantes dans l'arrière-pays. La propriété de Manning comprend plusieurs hectares de bois et de prairie. À l'extrémité ouest se trouve un grand manoir, entouré d'un parc et ceint d'un haut mur. C'est la résidence du milliardaire. Les investigateurs voudront certainement le ren-

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer aux États-Unis ?
Qu'elle soit perdue dans les brumes anglaises ou écrasée par le soleil du Périgord, une commanderie templière paraîtra beaucoup plus naturelle en Europe de l'Ouest qu'aux États-Unis. Dans ce cas, ne manquez pas d'ajouter une sinistre légende locale sur les fantômes qui hantent les bâtiments depuis la fatidique année 1307.

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Ce scénario se transpose sans mal à **l'ère victorienne**. Il ne faudrait pas grand-chose pour qu'il devienne une aventure de Sherlock Holmes !
L'époque moderne tolère beaucoup moins bien les détectives amateurs, et dispose de moyens scientifiques assez importants pour que les fantômes soient très vite relégués au rang des fausses pistes. Si, malgré tout, vous tentez l'aventure, ajoutez-y un aspect « course contre la montre », les investigateurs devant faire mieux et plus vite que la police avec des moyens plus réduits (par exemple, pour toucher l'énorme prime promise par Manning).

Et si… je veux quand même un peu de fantastique ?
L'essentiel est de le mettre là où les joueurs ne l'attendent pas. Mallory reste l'assassin et ses motivations restent banales, mais vous avez une multitude de manières d'injecter un peu de surnaturel dans l'enquête. (Des conseils pour créer des « suites » fantastiques à ce scénario figurent au paragraphe « Complications et prolongements », p. 100.)
Les templiers de Sorans pourraient parfaitement hanter leur commanderie. Dans ce cas, il serait intéressant de savoir ce qu'ils y font. Se contentent-ils de réunions paisibles dans la salle du chapitre, ou s'adonnent-ils encore aux activités qui les ont conduits au bûcher ? Interagissent-ils avec les vivants ? Si oui, sont-ils désireux de les aider, ou prennent-ils tous les mortels pour des sergents de Philippe le Bel ?
Ils sont peut-être mécontents de la profanation de leur commanderie. Dans ce cas, Mallory est traqué par des formes vagues, dont on distingue à peine les manteaux blancs, mais qui ont des épées *très* tranchantes. Ces spectres veulent la tête de l'assassin, mais Boston est trop loin pour eux. Si les investigateurs pouvaient le ramener à New Sorans, ils se chargeraient de lui.



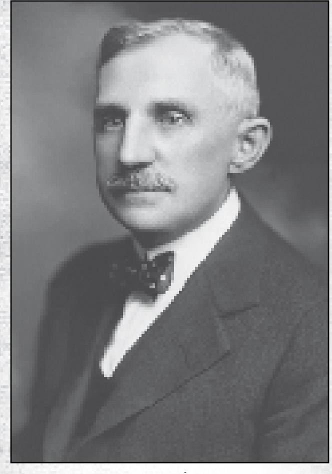


Jason Grant
Journaliste

DEX	11
Points de vie	12

Compétences utiles

Poser des questions indiscrètes	80 %
Rendre sa copie à l'heure	45 %
Rester sur la piste	50 %



Hugh Morgensthal
Médiéviste

DEX	9
Points de vie	10

Compétences utiles

Histoire de l'ordre du Temple	55 %
Perdre ses lunettes	75 %
Sciences occultes	20 %

contrer. Les moyens d'y parvenir sont présentés au paragraphe « Les proches », p. 97. La commanderie et la partie du domaine ouverte au public sont séparées du manoir par la muraille du parc, un bois et un petit ruisseau. Il faut une quinzaine de minutes de marche pour aller du manoir à la commanderie. Cette dernière est fermée au public à l'arrivée des investigateurs, l'enquête n'étant pas terminée. Elle rouvrira ses portes le lendemain de leur arrivée. Il est probable qu'ils n'aient pas la patience d'attendre. S'ils sont entreprenants, ils tenteront peut-être l'escalade des murs. Une échelle suffit, encore faut-il en trouver une. Les campagnards ne sont pas forcément désireux de prêter leur matériel à des citadins inconnus. S'ils agissent en plein jour, ils risquent de tomber sur l'un des shérifs adjoints (50 % de chances ; si la rencontre se termine au poste, les investigateurs y passent une nuit, subissent un sermon sur les dangers d'interférer avec une enquête de police, et sont relâchés dans la matinée). S'ils préfèrent entrer de nuit, ils auront les coudées franches…

D'autres curieux

L'unique hôtel-restaurant de Bedford se nomme *Aux templiers*. C'est un honnête bâtiment construit il y a une douzaine d'années, dans un style que l'on pourrait qualifier de « faux médiéval pré-Disneyland ». En l'absence de touristes, M. O'Hara, le patron, sert des sandwiches et des hot-dogs accompagnés de généreuses portions de frites. En saison, il fait des tourtes à la viande et des efforts méritoires pour donner un cachet « d'époque » à son établissement.

Dans la mesure où la ville la plus proche est à deux bonnes heures de route, il y a de fortes chances pour que les investigateurs décident d'y descendre. Cela leur permettra de rencontrer quelques individus intéressants. Si, par exemple, ils restent dîner, mentionnez qu'ils partagent la salle du restaurant avec :

- « Un jeune homme à l'air inquisiteur, qui passe son temps à griffonner sur un petit carnet ». **Jason Grant**, journaliste. Il enquête sur l'affaire, et les personnages l'intriguent. Il saisit la première occasion pour les contacter et leur poser quelques questions indiscrètes. *(Comment le jouer : terminez toutes vos phrases par un point d'interrogation. Revenez régulièrement à la charge avec des phrases comme : « Au fait, vous m'avez bien dit que… ». N'hésitez pas à poser des questions gênantes et laissez les joueurs patauger dans les réponses. Plus les personnages se montrent désagréables, plus il insiste.)*
- « Un vieux monsieur à l'air distrait, qui passe le repas plongé dans un gros bouquin ». **Hugh Morgensthal**, érudit, médiéviste et… néotemplier. Il appartient à une petite obédience, à peu près aussi occulte et dangereuse qu'un club de jeu de rôle. La commanderie le fascine, et il est tout disposé à faire partager sa passion à tout individu sympathique. *(Comment le jouer : timide, dans la lune, mais intarissable lorsqu'on le branche sur son sujet de prédilection. Essayez de lire un ou deux articles sur les templiers avant la partie, et utilisez les informations que vous y glanerez pour alimenter son discours. Si vous n'avez pas le temps, vous pouvez vous en tirer avec des phrases telles que « Morgensthal est une mine d'informations sur les templiers. Il vous en parle longuement, mais vous ne notez rien d'intéressant ».)*

Si vous voulez le rendre suspect, il est possible qu'il ait un bliaud blanc frappé de la croix du Temple dans sa valise. En revanche, il n'a pas d'épée, et de toute façon, il n'est pas taillé pour décapiter quoi que ce soit de plus gros qu'un lapin. Et encore, uniquement si le lapin est déjà mort.

- Rien ne vous empêche de créer quelques figurants supplémentaires, dont, par exemple, un représentant de commerce bavard et collant, deux couples de touristes venus visiter « le musée du massacre » et un policier en civil chargé de surveiller tout ce petit monde…

La police

Le poste de police de Bedford est le domaine du **shérif Noyes**, un quadragénaire désespérément incompétent. Manning lui met la pression et il sait que sans son appui, il ne sera pas réélu l'année prochaine. *(Comment le jouer : grande gueule, passe son temps à affirmer qu'il a la situation bien en main et à se fâcher si les investigateurs insinuent le contraire.)*

Noyes est suffisamment dans le flou pour accepter l'aide d'amateurs, si elle est présentée avec un minimum de tact. Par ailleurs, il ne déteste pas l'idée d'avoir son nom dans le journal. Si l'un des investigateurs est journaliste, il lui ouvre volontiers ses dossiers. Ils sont d'ailleurs fort minces : Noyes s'est contenté d'examiner les lieux et d'interroger les proches. Il s'est laissé tromper par l'image de « jeune fille de bonne famille » de Veronica, ne sait absolument pas ce qu'elle faisait dans le musée à cette heure de la nuit et se perd en suppositions sur la manière dont le crime a été commis. Il a établi que Veronica était entrée dans le musée vers minuit avec sa propre clé. Elle s'est rendue dans la salle du chapitre, et a été décapitée par un ou plusieurs agresseurs inconnus. Le problème le plus préoccupant pour le shérif est qu'elle avait toujours sa clé sur elle, et que malgré cela, la pièce a été

trouvée fermée. Il se braque sur ce détail, sans penser que l'assassin avait peut-être, lui aussi, un trousseau de clés…

- **Et si… les investigateurs ne sympathisent pas avec le shérif ?** Le personnage de Grant est là pour leur fournir les mêmes informations qu'il aura soutirées au shérif la veille.

Le médecin légiste

Le médecin légiste en titre de Bedford est le **docteur Watson**, un sexagénaire acariâtre qui a horreur que l'on fasse des plaisanteries sur son nom. Il déteste les journalistes, méprise les simples curieux et abomine les détectives privés. Bref, c'est un individu difficile à approcher. *(Comment le jouer : bourru en première approche, sarcastique ensuite, lâchant régulièrement des commentaires désagréables sur les citadins, la presse, les jeunes, la musique moderne, etc. Toute la difficulté est de faire en sorte que malgré tout, le groupe arrive à communiquer avec lui.)*

Il procède à l'autopsie dans la soirée du jour où les investigateurs arrivent à Bedford. Il communique ses résultats au shérif le lendemain matin. Si les investigateurs sont mandatés par Manning, ou s'il y a un médecin parmi eux, il les partage avec réticence. Sinon, il faudra qu'ils s'adressent au shérif. Si l'un des investigateurs est médecin et qu'il lui semble sympathique, il l'autorise à assister à l'autopsie.

En clair, si l'un des personnages est médecin, exprime le désir d'aider le vieux docteur et argumente de façon convaincante avec lui, laissez-le faire. Il n'y a rien de tel qu'une petite autopsie nocturne, à la lueur des lampes à pétrole, pour améliorer l'ambiance. Si l'un des investigateurs participe, demandez-lui des tests de Médecine pour chacune des informations suivantes. Sinon, considérez que Watson trouve tout par lui-même.

- Le cadavre est celui d'une femme d'une vingtaine d'années, originaire d'un milieu aisé (mains soignées). La tête manque, il est donc impossible de l'identifier formellement comme Veronica Manning, dont les empreintes digitales n'ont jamais été relevées.
- Les divers prélèvements sanguins et organiques ne donnent rien, mais confirment qu'elle était en bonne santé.
- La mort remonte aux alentours de 2 heures du matin, la nuit précédente.
- La victime a été décapitée d'un seul coup, porté par un instrument tranchant : faux, épée « ou quelque chose de ce genre ». Le meurtrier est sans doute un homme assez fort.

Le gardien

Il se nomme **Simon Johnson**. C'est un vieillard jovial qui fait visiter la commanderie aux touristes. *(Comment le jouer : sympathique, désireux d'aider, mais pas malin, avec un accent paysan si vous arrivez à le faire sans être ridicule.)* Il habite un village voisin et, depuis le meurtre, il ne resterait pour rien au monde à New Sorans après le coucher du soleil. Il est très attristé par la mort de « Mademoiselle Veronica ». « Elle venait souvent, et passait parfois des après-midi entières dans le musée. Paraît qu'elle faisait des études d'histoire ou quelque chose comme ça. »

Simon a vu (re)construire la commanderie, et confirme volontiers qu'il n'y a ni caves, ni passage secret. Il n'a jamais vu de fantômes, mais ne demande pas mieux que d'y croire. De plus, il est très influençable. Si les investigateurs lui posent des questions un peu orientées, il ira dans leur sens pour leur faire plaisir.

Exemple : « Et vous n'avez jamais vu de lumières bizarres, le soir ? » « Oh ben… j'peux pas dire… c'est sûr que des fois, le soleil, y fait de drôles de reflets dans les vitraux d'la chapelle, mais j'sais point si c'est c'que vous appelez bizarre. »

La commanderie

Elle suit un plan assez simple : une cour rectangulaire bordée de bâtiments, entourée d'une épaisse muraille.

- **Côté ouest** : les logis des serviteurs laïcs, petits et pas particulièrement luxueux.
- **Côté nord** : une série de salles immenses et voûtées, ornées de plaques expliquant leurs anciennes fonctions. On trouve une cuisine, un réfectoire, la salle du chapitre où se réunissaient les templiers – et où a été commis le crime ! – et une petite chapelle. Simon a eu beau frotter, il reste une trace sombre, près de la cheminée monumentale de la salle du chapitre. De plus, un test de Trouver Objet Caché réussi permet de retrouver une trace presque imperceptible : des gouttes de sang qui se dirigent vers la cour (Mallory a emporté la tête tranchée ; si les investigateurs n'y pensent pas, demandez des tests d'Intuition). Les traces sanglantes mènent aux écuries. Si l'on interroge le vieux Simon, il se rendra compte qu'il y manque un grand sac en toile de jute… Un autre test de Trouver Objet Caché permet de retrouver, dans un coin de la salle, quelques cendres, comme si on avait brûlé une feuille de papier. Il s'agissait du billet de Mallory donnant rendez-vous à Veronica, qu'il a pris soin de détruire.

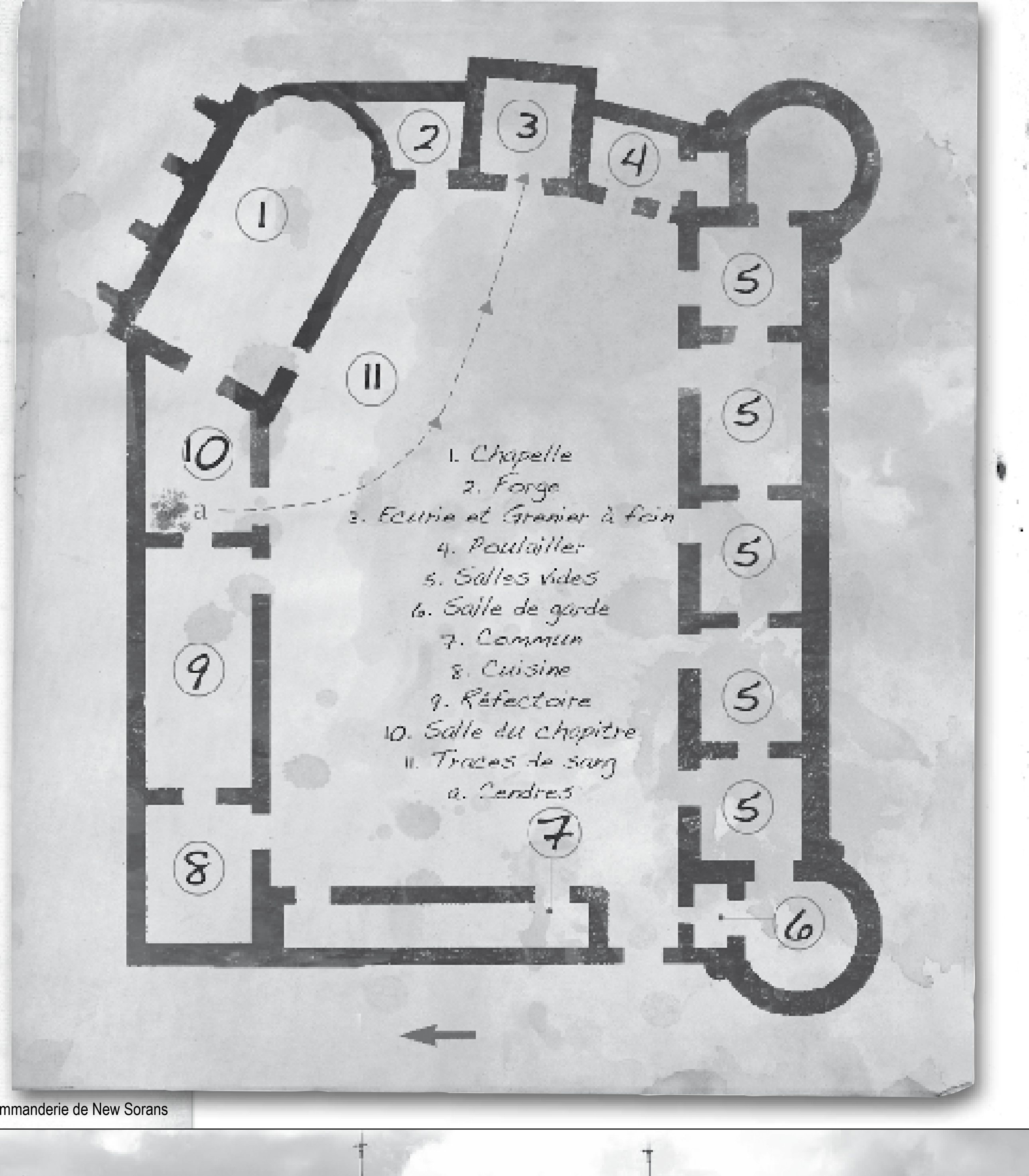


Wilberforce Noyes
Shérif

DEX	13
Points de vie	14

Compétences utiles

Connaissance des environs	70 %
Enquêter	20 %



Plan de la commanderie de New Sorans

- **Côté est** : écuries, grenier à foin, forge, poulailler, etc. Tout cela a été reconstitué à grands frais. Il y a pas mal d'instruments tranchants, notamment dans la forge, mais rien ne manque.
- **Côté sud** : d'autres grandes salles, qui servaient d'entrepôts et de logements aux templiers. Le rez-de-chaussée est nu. L'étage abrite le musée. Le meurtre ayant été commis de l'autre côté de la cour, il n'est pas certain que les investigateurs s'y intéressent. Ils auraient tort : il présente une foule d'objets fascinants, allant de la crosse d'évêque en ivoire et argent à la bible enluminée, en passant par une fort belle collection de ciboires, reliquaires, etc. Sur un test de Sciences humaines (histoire) réussi, l'authenticité de l'une de ces pièces inspirera des doutes à l'un des personnages. S'ils font venir un expert, il leur confirmera que les trois quarts des pièces exposées sont fausses. Si les investigateurs passent à côté de l'information, Morgensthal découvrira le pot aux roses dans quelques jours. Attendez pour cela qu'ils aient cessé de croire aux fantômes, ou au contraire qu'ils soient complètement embourbés dans cette fausse piste. Bien sûr, il y a aussi des armes et des cuirasses, mais aucune d'elles ne porte de traces de sang récentes.
- **Les tours** ont deux étages de plus, et rien de particulier.

Se laisser enfermer la nuit dans la commanderie n'est pas bien difficile, et présente l'avantage de laisser tout le temps aux investigateurs pour examiner le lieu du crime. En dehors de ça, cela n'a aucun intérêt. Les fantômes, notamment, brillent par leur absence.

Acte II : Retour au réel

Les proches

- **Josuah Manning** est un grand vieillard sévère, durement touché par la mort de sa fille. Il est peu disposé à renseigner les curieux et les journalistes, mais se montre en revanche très désireux d'aider les investigateurs qui ont une « raison légitime » d'être là (détectives, policiers…). Il n'a pratiquement rien à dire, sauf que Veronica, après une adolescence « difficile », semblait s'être assagie depuis deux ou trois ans. Elle avait repris ses études et semblait se satisfaire de la pension mensuelle qu'il lui versait.
- **Cornelia Manning**, son épouse, est encore plus difficile à rencontrer. Elle est en grand deuil, sanglote beaucoup… et n'a rien à ajouter au témoignage de son mari.
- **Josuah junior** est plus intéressant. Il est en train de faire tout ce qu'il peut pour sortir bon dernier de son école de commerce, dans l'espoir que son père le laissera faire ce dont il a toujours rêvé : écrire. Il aimerait bien devenir journaliste. La mort de sa sœur le peine énormément, et il voudrait bien trouver le coupable. Il va se livrer à sa propre enquête, ne rien trouver, mais sans doute croiser les investigateurs…

- **Et si… M. Manning refuse de leur parler ?** Les joueurs débutants oublient parfois qu'ils ne sont pas au centre du monde, et se laissent aller à rudoyer les personnages non-joueurs. Ou alors, ils gaffent, lâchant des énormités du genre : « Bon, vous ne pensez pas que Veronica a été tuée parce que vous fricotez avec la mafia ? » Malheureusement pour eux, Manning n'a pas de temps à perdre avec des imbéciles ou de grossiers personnages, et dispose d'assez de domestiques pour les expulser sans violence.
S'il ne reçoit pas les investigateurs, parce qu'ils se sont montrés franchement maladroits lors d'une discussion, ou parce qu'ils exercent une profession inavouable, genre journaliste, le groupe rencontrera son fils. Josuah junior se montre tout à fait amical, ce qui vous permet de leur donner un contact avec la famille. Le meilleur endroit pour mettre en scène la rencontre reste la commanderie, de préférence la nuit. Les investigateurs voient une lumière dans les étages, poursuivent l'inconnu… et finissent par rattraper Josuah junior. Sinon, il vous reste l'hôtel, les alentours de la propriété…

La tête réapparaît !

Si vous avez l'impression que l'enquête est au point mort, vous pouvez la relancer par ce biais. Pour une fois, le shérif Noyes a eu une idée constructive : faire draguer les étangs entourant la commanderie. Et il a





Barnstaple

Valet de chambre et truand

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	55

Compétences

Écouter (aux portes)	80 %
Préparer des cocktails	75 %
Servir à table	60 %
Obéir au patron sans discuter	80 %
Serrurerie	50 %

Armes

- Coup de poing 60 %
  Dégâts 1d3 +2
- Revolver cal .38 50 %
  Dégâts 1d10

fini par repêcher un grand sac en toile de jute, lesté de pierres et contenant la tête de Veronica. Le docteur Watson l'examine le jour même. Voici ce qu'il découvrira :

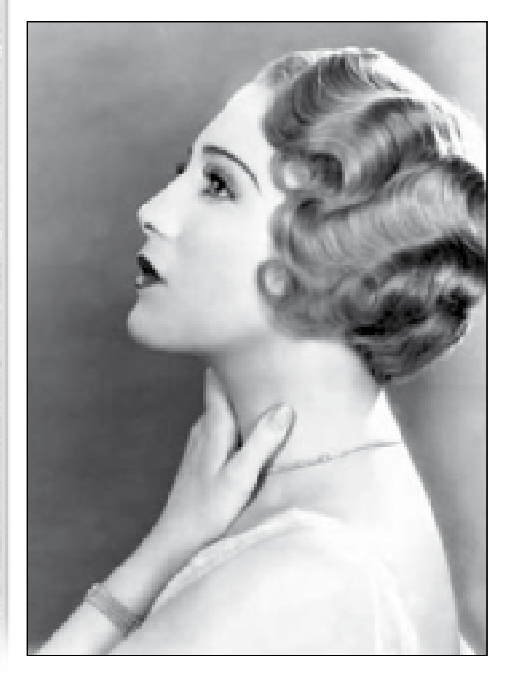
- C'est bien Mlle Manning, il n'y a plus aucun doute.
- Elle a été assommée avant d'être décapitée, sans doute avec une matraque en caoutchouc ou une chaussette pleine de sable (adieu la thèse des spectres templiers !).
- Vu l'état des narines et des sinus, il émet l'hypothèse qu'elle prisait de la cocaïne, sans doute depuis assez longtemps.

La chambre de Veronica

Les investigateurs peuvent y avoir accès avec la permission d'un des Manning, demander l'autorisation au shérif ou s'y introduire discrètement un soir. Cette « chambre » est en fait un grand appartement, au rez-de-chaussée du manoir. Il ouvre directement sur la terrasse, et de là, sur le parc. L'ameublement est d'un luxe étouffant, victorien en diable, avec de rares touches personnelles.

Les rares papiers qui traînent sont essentiellement des notes sur ses cours (elle était en deuxième année d'histoire médiévale à l'université de Boston) et de la correspondance avec des amis d'école. Presque tout est anodin, à part les lettres d'une certaine Louise van Dorvall, qui contiennent plusieurs références troublantes à « notre petit secret ».

Un test de Trouver Objet Caché permet de repérer une boîte à bijoux dont l'intérieur semble étrangement petit. Le loquet qui ouvre le double fond est bien dissimulé. Le trouver exige un test d'Intuition. Sinon, il est aussi possible de tout casser, la boîte n'est pas très solide. Dans un petit compartiment, un sachet de poudre blanche amère, une petite cuillère, une paille… Bref, l'attirail du parfait petit cocaïnomane.



Louise van Dorvall

Intermède bostonien

Louise van Dorvall est issue d'une des plus grandes familles bostoniennes. Elle mène une vie très mondaine, allant de bals en soirées. Elle occupe ses matinées à dormir et la plupart de ses après-midi à acheter des vêtements ou à cancaner avec d'autres jeunes filles de son espèce.

La rencontrer sous un bon prétexte risque d'être difficile (enquêter sur la mort de Veronica n'est *pas* un bon prétexte, à moins d'être un personnage officiel). En revanche, un journaliste « faisant une enquête sur les personnalités marquantes de Boston » sera fort bien accueilli. À lui de faire dévier la conversation ensuite, sans se faire mettre à la porte.

Louise est une grande jeune femme mince, avec des cheveux blonds et, de toute évidence, les nerfs à fleur de peau. De plus, elle semble enrhumée : elle passe son temps à renifler sans grâce. En fait de rhume, c'est surtout une petite crise de manque. Si les investigateurs ont vraiment besoin qu'on leur mette les points sur les « i », elle fera un saut aux toilettes, le temps de se faire une petite ligne.

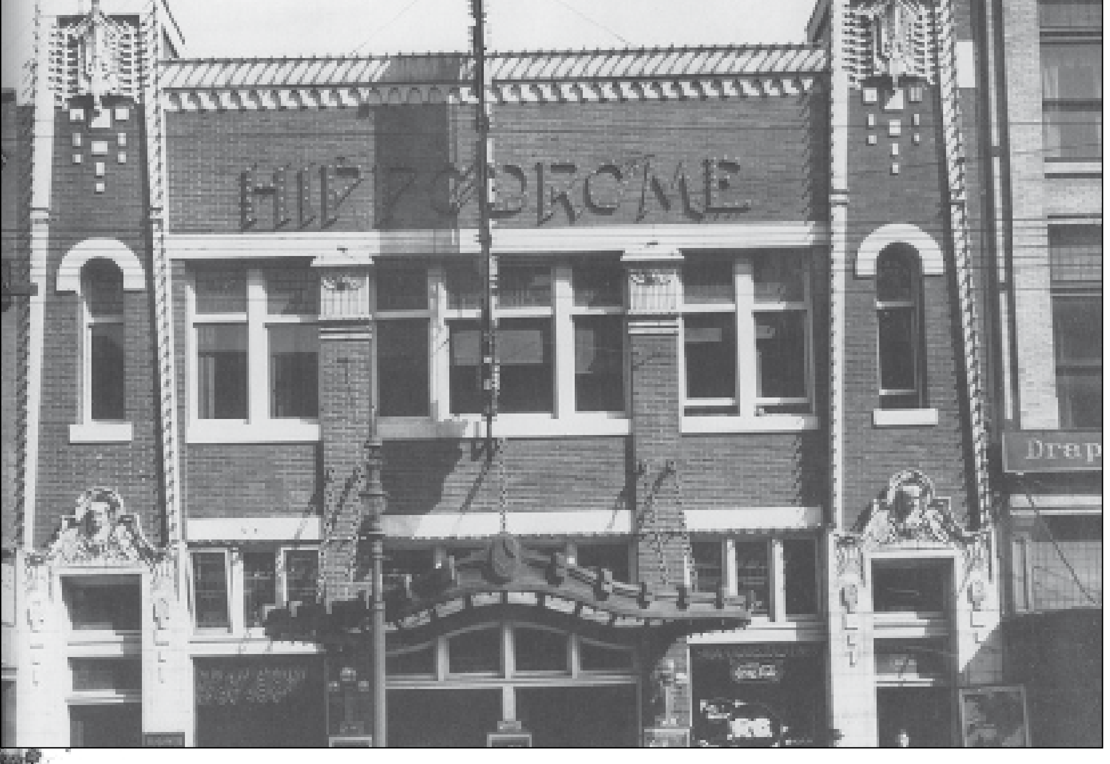
La faire craquer est une entreprise simple : il suffit de prononcer les mots « Veronica » et « cocaïne » dans la même phrase. Elle fond en larmes. Entre deux sanglots, elle expliquera son drame : Veronica et elle se sont mises à la drogue en même temps. C'est un nommé Charles Mallory qui les fournit. Elle a peur de lui (et encore plus maintenant qu'elle a donné son nom). Elle le croit « capable de tout ». La chose la plus intelligente à faire consiste à l'assurer que Mallory sera bientôt hors d'état de nuire et de lui conseiller de se faire désintoxiquer.

Charles Mallory

Il vit dans les faubourgs élégants de Boston, dans un grand quatre-pièces qu'il partage avec Barnstaple, son valet. *(Comment jouer Barnstaple : poli, froid, obséquieux en surface, volontiers violent si son patron le lui demande…)* Il dissimule un pistolet sous sa livrée, et n'hésite pas à s'en servir, même s'il préfère l'intimidation à l'assassinat.

Une petite enquête sur son passé permet d'apprendre que Mallory est le rejeton d'une famille autrefois riche, mais dont la fortune a fondu dans des placements malheureux au début du siècle. Il vivait chichement de rentes étriquées, mais depuis trois ans, il semble avoir trouvé un filon.

Mallory est rarement chez lui. Il va de fêtes en réceptions, passe ses après-midi sur les champs de courses ou à faire du tennis ou de la voile, et quand il n'est pas



invité quelque part, il passe ses soirées à son club. Il n'est pas très difficile de se le faire présenter, à condition d'avoir des relations dans la bonne société de la ville (c'est à ça que servent les histoires personnelles des personnages… et le système des contacts).
Mallory est un grand brun aux yeux bleus, baraqué, avec un impressionnant stock d'anecdotes sportives… *(Comment le jouer : tant qu'on en reste aux mondanités, il est ouvert, souriant, capable de parler des heures de sujets insignifiants… Mais dès que l'on en vient à parler meurtre ou cocaïne, il devient fermé comme un joueur de poker, calculateur et froid – bref, déplaisant.)* Bien entendu, il nie tout en bloc si on l'aborde de front. La pire bourde que puissent faire les investigateurs serait de lui demander tout de go s'il a de la cocaïne. Dans ce cas, il se saura « grillé », et fera ses préparatifs pour un long voyage dans les Caraïbes, en choisissant en priorité des îles qui n'ont pas d'accords d'extradition avec les États-Unis. Il décampe quatre jours plus tard. Les personnages ont tout raté. Ce n'est pas grave, c'est le métier qui rentre !
Si les investigateurs ne donnent pas l'éveil, il est possible de le surveiller, ou tout simplement d'en extraire quelques informations au cours d'une conversation innocente.

- Quelques jours de filature attentive permettent de le voir, dans un cabaret, assis à la même table que **Luigi Persanio**, qu'un test de Connaissance identifie comme un petit « parrain » local. Officiellement, M. Persanio est un homme d'affaires respecté, qui est en excellents termes avec les autorités (cela lui coûte assez cher, d'ailleurs).
- C'est dans les toilettes de l'hippodrome de Boston, où il se rend tous les mercredis, que **Mallory prend livraison de la drogue** qu'il distribue. Son contact est un certain Pietro, un homme de Persanio.
- **Fouiller chez Mallory** signifie neutraliser ou éloigner Barnstaple. Rappelez aux personnages violents que le meurtre est un crime. En revanche, assommer quelqu'un n'est pas si grave (voir p. 136 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* 30e anniversaire pour le système correspondant). La chambre renferme un rayonnage plein de romans policiers. Mallory a un faible pour Edgar Wallace et *Le Mystère des jonquilles* traîne sur sa table de nuit. Un petit carnet avec des initiales et des chiffres est posé sur la table du salon. La ligne « VM » est rayée. La drogue est dissimulée dans la chambre de Barnstaple, qui n'est pas au courant, et qui serait furieux d'apprendre que son patron a l'intention de lui faire



Charles Mallory
Parfait salaud

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

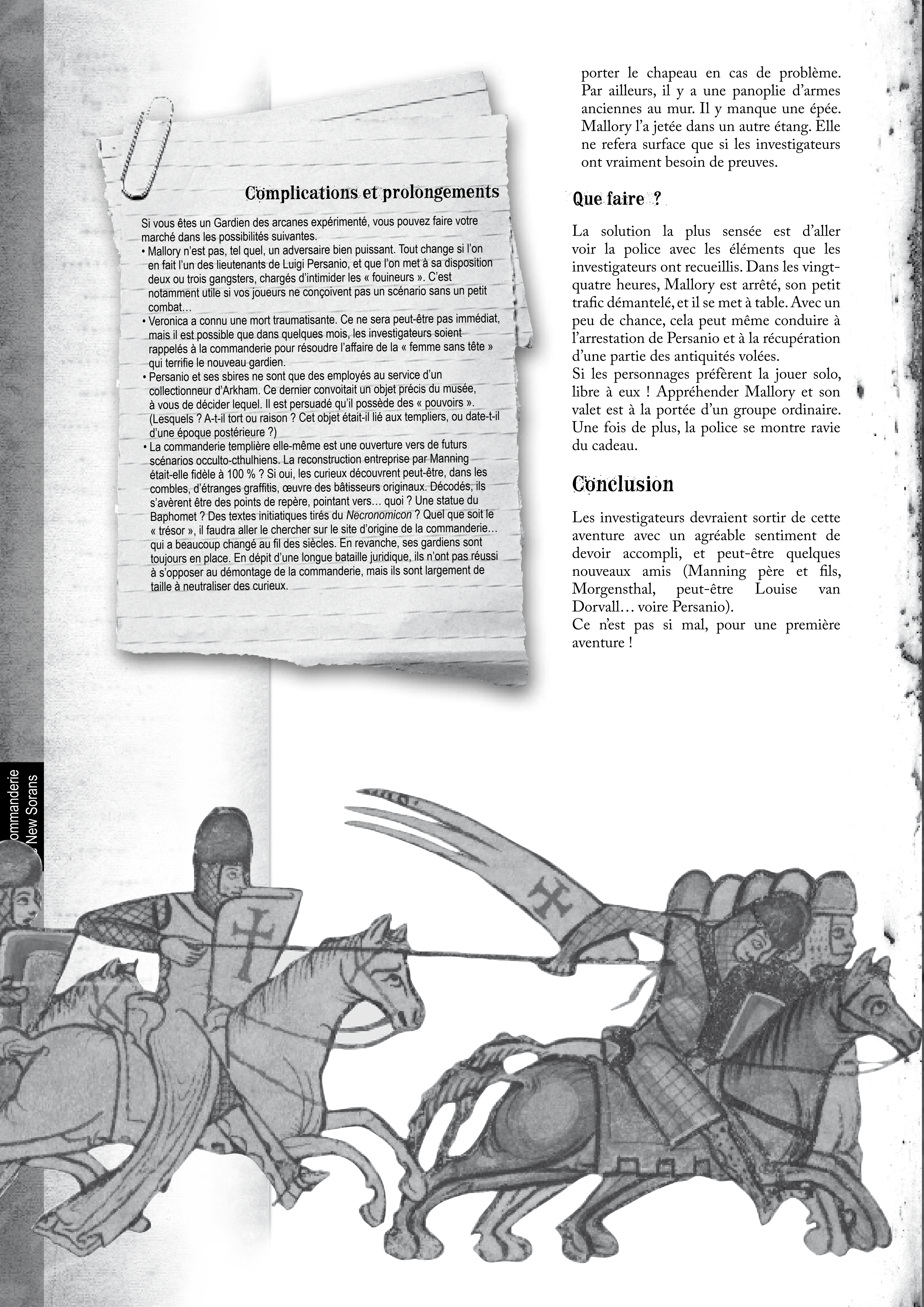
Impact	+2
Points de vie	16
Santé mentale	60

Compétences
Charmer les vieilles maîtresses de maison aigries 80 %
Survie en société 80 %
Toutes les compétences du groupe « action » entre 50 et 70 %, à votre bon vouloir (sauf les compétences en armes).

Armes
- Revolver cal .38 60 %
  Dégâts 1d10
- Fusil de chasse calibre 12 (chez lui) 50 %
  Dégâts 4d6

Option : passons un marché

Des investigateurs courageux – ou inconscients – iront peut-être voir directement Persanio. Le parrain est un homme raisonnable et ouvert à la discussion, à l'intérieur de certaines limites.
Il n'apprécie pas la manière dont Mallory a réglé le « problème » posé par Veronica. Dans son monde, la violence résout plein de choses, mais pas quand elle s'exerce contre des civils, surtout des civils dotés de parents richissimes et rancuniers.
Si les personnages lui donnent l'assurance que son nom n'apparaîtra nulle part, il se montre disposé à faire le ménage. Mallory, après tout, ne fait pas partie de la « famille », c'est juste un dealer qui se pousse du col. Et de toute façon, pour lui, la « coco » n'est qu'un marché de niche sans beaucoup d'avenir, le vrai pactole est dans l'alcool.
Si les négociations aboutissent, il s'engage à leur « donner » Mallory. L'un des investigateurs reçoit, quelques jours plus tard, un petit billet lui communiquant une adresse, dans un quartier mal famé de Boston. Ils y trouveront le cadavre de Mallory, qui « s'est pendu » après avoir rédigé une confession complète. S'ils retournent le voir, Persanio hausse les épaules et dit quelque chose comme : « Je ne me souviens pas qu'on se soit mis d'accord sur l'état de la marchandise à la livraison… vous l'avez, non ? » Cette façon de résoudre le problème est susceptible de leur coûter 0/1 point de SAN.



porter le chapeau en cas de problème. Par ailleurs, il y a une panoplie d'armes anciennes au mur. Il y manque une épée. Mallory l'a jetée dans un autre étang. Elle ne refera surface que si les investigateurs ont vraiment besoin de preuves.

Que faire ?

La solution la plus sensée est d'aller voir la police avec les éléments que les investigateurs ont recueillis. Dans les vingt-quatre heures, Mallory est arrêté, son petit trafic démantelé, et il se met à table. Avec un peu de chance, cela peut même conduire à l'arrestation de Persanio et à la récupération d'une partie des antiquités volées.
Si les personnages préfèrent la jouer solo, libre à eux ! Appréhender Mallory et son valet est à la portée d'un groupe ordinaire. Une fois de plus, la police se montre ravie du cadeau.

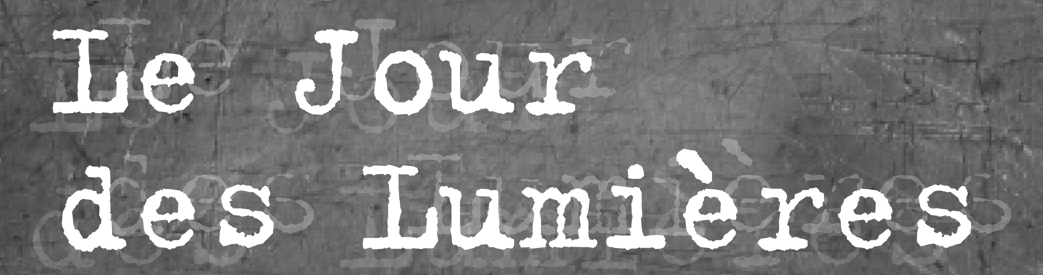
Conclusion

Les investigateurs devraient sortir de cette aventure avec un agréable sentiment de devoir accompli, et peut-être quelques nouveaux amis (Manning père et fils, Morgensthal, peut-être Louise van Dorvall… voire Persanio).
Ce n'est pas si mal, pour une première aventure !

Complications et prolongements

Si vous êtes un Gardien des arcanes expérimenté, vous pouvez faire votre marché dans les possibilités suivantes.

- Mallory n'est pas, tel quel, un adversaire bien puissant. Tout change si l'on en fait l'un des lieutenants de Luigi Persanio, et que l'on met à sa disposition deux ou trois gangsters, chargés d'intimider les « fouineurs ». C'est notamment utile si vos joueurs ne conçoivent pas un scénario sans un petit combat…
- Veronica a connu une mort traumatisante. Ce ne sera peut-être pas immédiat, mais il est possible que dans quelques mois, les investigateurs soient rappelés à la commanderie pour résoudre l'affaire de la « femme sans tête » qui terrifie le nouveau gardien.
- Persanio et ses sbires ne sont que des employés au service d'un collectionneur d'Arkham. Ce dernier convoitait un objet précis du musée, à vous de décider lequel. Il est persuadé qu'il possède des « pouvoirs ». (Lesquels ? A-t-il tort ou raison ? Cet objet était-il lié aux templiers, ou date-t-il d'une époque postérieure ?)
- La commanderie templière elle-même est une ouverture vers de futurs scénarios occulto-cthulhiens. La reconstruction entreprise par Manning était-elle fidèle à 100 % ? Si oui, les curieux découvrent peut-être, dans les combles, d'étranges graffitis, œuvre des bâtisseurs originaux. Décodés, ils s'avèrent être des points de repère, pointant vers… quoi ? Une statue du Baphomet ? Des textes initiatiques tirés du *Necronomicon* ? Quel que soit le « trésor », il faudra aller le chercher sur le site d'origine de la commanderie… qui a beaucoup changé au fil des siècles. En revanche, ses gardiens sont toujours en place. En dépit d'une longue bataille juridique, ils n'ont pas réussi à s'opposer au démontage de la commanderie, mais ils sont largement de taille à neutraliser des curieux.



Le Jour des Lumières

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où une entité du Mythe perd l'un de ses jouets, au grand dam des investigateurs.

Lectures impies

Lorsqu'il faut parler de sorciers ayant traversé les siècles pour aboutir dans le monde moderne, L'Affaire Charles Dexter Ward est toujours utile, mais n'est pas indispensable à ce scénario.
Le professeur Small est un clin d'œil à Charles Fort, un auteur des années 20 qui a passé la décennie à accumuler des faits étranges et à en tirer des théories... encore plus étranges. Son œuvre majeure, Le Livre des damnés, est une mine de scénarios potentiels, avec disparitions mystérieuses, pluies de sang et de grenouilles, montagnes constellées d'immenses marques de ventouses, et ainsi de suite.

En quelques mots

Enquêtant sur la disparition de Virginia Forrest, une riche héritière, les investigateurs croisent la route de Jason Keplen, un sorcier du XVII[e] siècle, fraîchement sorti des griffes d'une entité d'outre-temps. Cette dernière compte bien le récupérer.

À l'affiche

Virginia Forrest
Demoiselle en détresse.

Jason Keplen
Sorcier du XVII[e] siècle, en cavale en terre étrangère.

Maximilian T. Small
Auteur d'ouvrages à succès sur la « bizarrologie », une science de son invention.

Le Collectionneur
Une entité liée au temps, qui passe épisodiquement dans notre univers pour récupérer des humains.

Implication des investigateurs

Comment impliquer les investigateurs dans la disparition de Virginia Forrest qui n'est, après tout, qu'un fait-divers banal ? Comme toujours, réfléchissez-y un peu à l'avance et établissez des solutions au cas par cas.

- L'excuse du « c'est une amie/cousine/nièce de l'un de vous » fonctionne toujours, à condition de l'utiliser avec parcimonie.
- Si vous avez affaire à des novices, appuyez-vous sur leurs professions. Un journaliste ou un détective privé a toutes les raisons du monde de s'intéresser à l'affaire. En l'absence des parents, le privé peut être engagé par l'oncle de la jeune fille.
- En désespoir de cause, vous pouvez toujours décider que les personnages sont en vacances dans la région, quitte à ouvrir le scénario sur la disparition, les recherches infructueuses, etc.
- La famille de Virginia offre 5 000 $ à quiconque donnera des informations sur ses faits et gestes. Avec une telle motivation, même le plus placide des touristes peut se transformer en détective amateur !
- Paradoxalement, les investigateurs plus expérimentés posent moins de problèmes. Après quelques scénarios, ils ont appris à faire leurs valises (sans oublier la dynamite), et à galoper docilement d'un bout à l'autre des États-Unis à chaque fois que le Gardien leur met sous les yeux un incident faussement anodin.

Enjeux et récompenses

- Virginia n'est pas encore morte, mais elle est en danger. Si les investigateurs agissent rapidement, ils ont une chance de la sauver.
- Keplen a encore besoin d'un peu de temps avant de retrouver ses marques, mais il serait bon de le neutraliser avant qu'il n'ait fait trop de dégâts.
- Un gain d'1d10 points de SAN sera le bienvenu en fin de scénario.

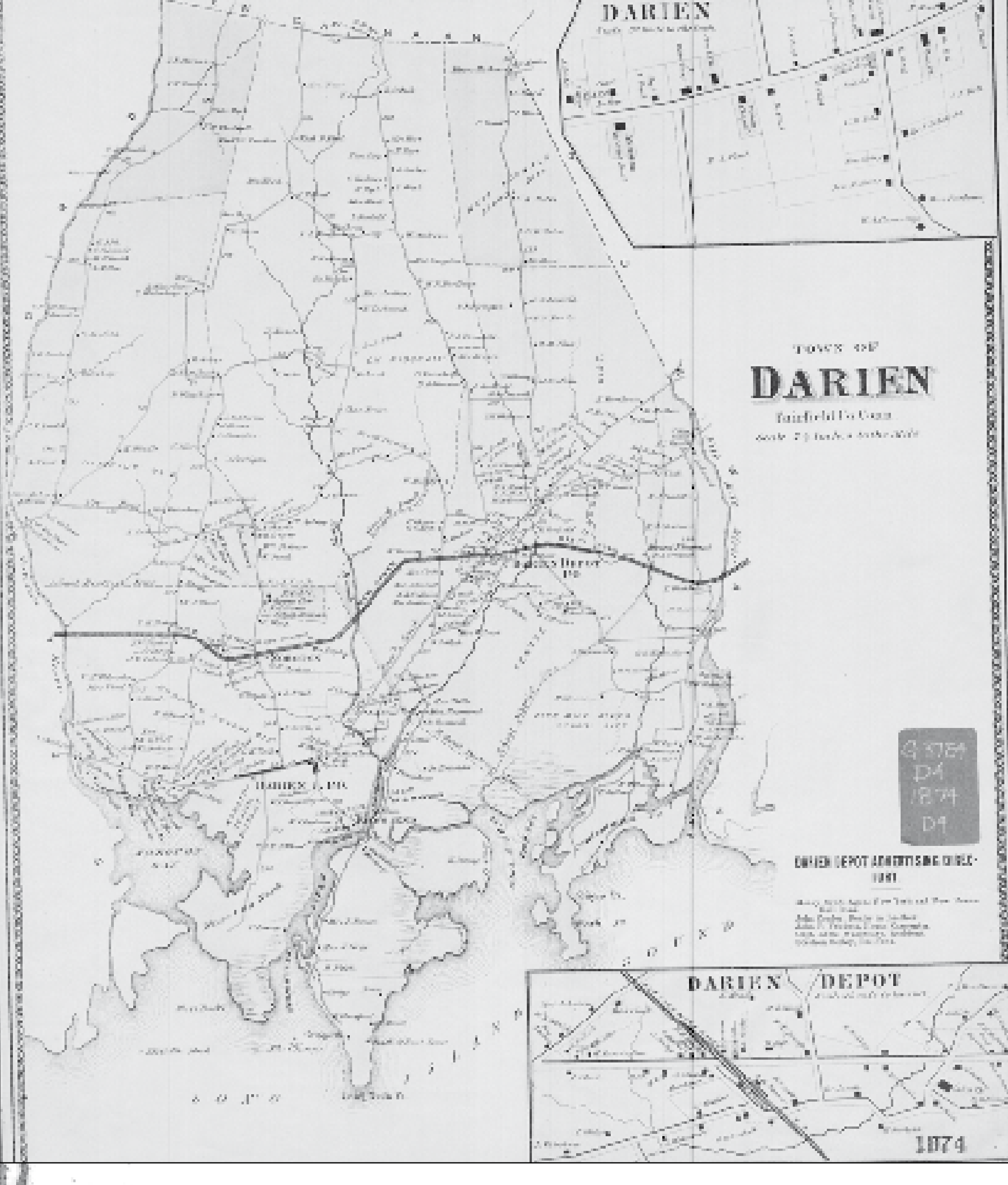
Fiche technique



Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	4 horloges
Nombre de joueurs	5 personnages
Époque	Années 20

Ambiance

Une enquête classique, bien que parasitée par un encombrant « bizarrologue », débouche sur des scènes très étranges en forêt, puis sur une course-poursuite pour récupérer Virginia avant qu'elle ne soit sacrifiée. L'énigmatique Collectionneur reste à l'arrière-plan, mais fait une apparition à grand spectacle lors de la scène finale.



Mise en place

Introduction des investigateurs

Un été comme les autres sur la côte est des États-Unis, pendant les Années Folles. Virginia Forrest, la richissime héritière des aciéries Forrest, vient de disparaître mystérieusement. Elle séjournait avec des amis dans la petite station balnéaire de Darien, dans le Connecticut. Un beau matin de juillet, elle est partie faire une promenade en forêt, et elle n'est jamais revenue. Les battues n'ont rien donné. Depuis bientôt dix jours, la police est dans le brouillard. La presse accumule les théories absurdes, de l'enlèvement à l'accident plus ou moins arrangé en passant par la fugue (voir Document 1, page suivante).

Or, l'affaire Forrest présente une particularité qui la fait sortir du royaume de l'anodin pour entrer dans le fantastique. Une semaine avant la disparition de Virginia, les habitants de Darien ont vu de « grandes lumières multicolores » dans le ciel. À ce moment-là, les autorités ont parlé d'un « curieux phénomène météorologique », et l'incident a été considéré comme clos. Les journalistes qui sont venus enquêter sur l'enlèvement de Mlle Forrest en ont entendu parler, et ils n'ont pas manqué de le mentionner dans leurs articles… En fait, la théorie de l'enlèvement par les Martiens rencontre un certain succès dans la presse à deux sous, qui n'est pas disposée à laisser un malheureux décalage d'une semaine se mettre en travers d'une bonne histoire (voir Document 2, page suivante).

Ces deux articles juxtaposés, joints à une motivation dépendant de leurs carrières et de leurs caractères, devraient suffire à mettre les investigateurs sur l'affaire.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Comme beaucoup d'investigateurs l'ont appris à leurs dépens, le temps n'est pas linéaire. C'est une dimension à part entière, avec ses pièges, ses lois et ses dangers. Il a produit des formes de vie intelligentes, qui perçoivent l'univers de manière très différente des créatures terrestres. À

Livre 3 : Jour des lumières
Document 1 – Où est passé Virginia Forrest ?

OÙ EST PASSÉE VIRGINIA FORREST ?

DARIEN, de notre reporter Thomas Simmons – Voici dix jours que la paisible station balnéaire de Darien, bien connue pour sa plage et ses régates, est en révolution. Les hommes du shérif Johnson, et le shérif lui-même, travaillent vingt heures par jour pour résoudre l'énigme de la disparition de Virginia Forrest. Âgée de 20 ans, l'héritière de l'empire industriel d'August Forrest semble s'être volatilisée. Sortie faire une banale promenade dans les bois, elle n'est jamais rentrée. Les battues n'ont rien donné – elles n'ont été ni longues, ni exténuantes, car certains coins de Central Park sont plus sauvages que la forêt qui borde la ville.

Virginia est-elle partie de son plein gré ? A-t-elle été enlevée ? Les recherches continuent et ne s'arrêteront pas de sitôt. En effet, les parents de la jeune fille offrent 5 000 $ de récompense à quiconque mettra la police sur la bonne voie. De quoi susciter bien des vocations de détective !

UN SAVANT NOUS DÉCLARE :

« LES LUMIÈRES ONT MANGÉ L'HÉRITIÈRE DISPARUE » !

DARIEN, de notre envoyé spécial Walter Urton – Après dix jours de recherches infructueuses, le sentiment général à Darien est que Virginia Forrest ne sera jamais retrouvée. « C'est comme si la terre l'avait engloutie », nous ont confié plusieurs habitants, découragés par des battues exténuantes en terrain difficile.

La terre, ou le ciel ? La question se pose. En effet, votre humble correspondant a eu une discussion passionnante avec le professeur M. T. Small, érudit sans doute célèbre quelque part. Cet estimable savant a souhaité nous faire partager ses théories. Une fois débarrassées de leurs rebutants oripeaux mathématiques et historiques, elles peuvent se résumer très simplement : les grandes lumières aperçues par de nombreux témoins fiables peu avant la disparition de Mlle Forrest étaient la trace d'une entité céleste – ou l'entité elle-même, le professeur n'a pas été clair sur ce point – qui aurait fait subir à l'héritière un sort mystérieux, mais probablement atroce.

Comme vous le savez, je suis un homme courageux, j'ai donc pris sur moi de partager cette théorie avec le shérif Johnson. Hélas, celui-ci, faisant preuve de l'habituel obscurantisme rétrograde des flics de petites villes, a refusé de lancer un avis de recherche contre des ravisseurs martiens. Ou vénusiens. Ou de par là-haut.

Chers lecteurs en mal de divertissement, sachez que nous ne manquerons pas de vous faire profiter des prochaines théories renversantes du professeur Small. Et d'ici là : gare aux lumières !

Livre 3 : Jour des lumières
Document 2 – Une héritière enlevée par les Martiens

l'exception des redoutables chiens de Tindalos, ces entités sont peu connues. Le mythe de Cthulhu n'y fait que de discrètes allusions.
Les Collectionneurs sont l'une de ces races temporelles. Contrairement à la plupart de leurs congénères, ils vivent « juste en dessous » du temps ordinaire et peuvent, parfois, se manifester brièvement sur Terre. Certains passent dans notre univers tous les dix ou vingt mille ans ; d'autres s'intéressent de plus près à l'humanité, et vont même jusqu'à prélever des spécimens d'animaux terrestres. L'un de ces Collectionneurs a fait irruption dans notre espace-temps juste avant la disparition de Virginia. Il a enlevé un vieux pêcheur, dont personne n'a encore remarqué la disparition, puis il est sagement rentré dans son monde. Malheureusement, il a laissé quelqu'un derrière lui… L'une de ses prises précédentes s'est évadée.
Jason Keplen a vécu à Londres au XVIIe siècle. Sous le couvert d'un paisible commerce d'épices, il s'intéressait à la magie noire. C'est d'ailleurs ce qui lui a valu d'être enlevé par une entité d'outre-temps.
Keplen a profité du bref séjour de son ravisseur sur Terre pour s'enfuir. Il s'est retrouvé dans la forêt, non loin de Darien, pratiquement sous le nez d'un groupe de pique-niqueurs. Virginia en faisait partie. Elle lui a tout de suite plu. Grâce à un peu de sorcellerie élémentaire, il a brouillé la mémoire des autres convives, avant d'avoir une longue conversation avec Virginia. Cette dernière est une jeune fille curieuse, intelligente, mais assez influençable. Il n'a pas eu trop de mal à la convaincre de l'aider sans rien dire à personne. Ne sachant rien de l'époque où il a atterri, il a décidé de garder un profil bas pendant quelque temps, jusqu'à ce qu'il se soit familiarisé avec les coutumes locales. Quelques jours plus tard, Virginia retirait de l'argent à sa banque, puis allait tenir compagnie à Keplen, qui l'attendait dans un motel perdu à l'intérieur des terres. En bon magicien noir, il envisage de la séduire avant de la sacrifier, d'ici quelques semaines.
Il ignore que le Collectionneur est à sa poursuite. Grâce à un formidable effort de volonté, cette entité s'est « solidifiée » dans l'espace-temps local, et a entrepris de fouiller la région. Cette créature dispose de pouvoirs considérables, mais ignore tout de la société humaine.
Le rideau se lève, et les investigateurs entrent en scène.

Acte I : Darien

Premières impressions

À première vue, Darien est une petite ville ordinaire, comme il y en a des douzaines en Nouvelle-Angleterre : un groupe de grandes maisons en bois peintes en blanc, nichées au fond d'une petite baie, dans un paysage de falaises et de verdure[1]. Il reste quelques bateaux de pêche dans le port, mais on y trouve surtout de petits voiliers de plaisance et quelques yachts, pour la plupart enregistrés à New York. Justement, à y regarder de plus près, on réalise que ce « paisible village » compte un grand nombre de propriétés immenses, impeccablement entretenues par des armées de domestiques. Beaucoup de commerces se consacrent aux besoins d'une clientèle habituée au luxe. Depuis un bon demi-siècle, Darien est l'une des villégiatures préférées des riches New-Yorkais.

Les lieux les plus remarquables sont une grande plage, un phare, une demi-douzaine d'hôtels, un *country club* où n'entrent que des invités triés sur le volet, sans oublier quelques fermes « adorablement typiques » dans l'arrière-pays… Il fait beau et chaud. Bref, c'est l'endroit idéal pour passer de bonnes vacances.
En temps normal, la ville doit être un havre de tranquillité. Depuis la disparition de Virginia, toutefois, ce n'est plus tout à fait vrai. Les touristes habituels, snobs, riches et calmes, ont cédé la place aux amateurs de sensations fortes et aux journalistes. La population a l'impression d'être envahie par une bande de barbares grossiers, et ne fait aucun effort pour le dissimuler. Ne l'oubliez pas lorsque les investigateurs discuteront avec les gens du coin…

The Grand Hotel

Situé sur le front de mer, c'est l'établissement le plus luxueux de la ville. Le personnel est stylé et peu bavard, et certainement pas désireux de raconter pour la énième fois les circonstances de la disparition de Mlle Forrest. Au grand désarroi du réceptionniste, plusieurs journalistes se sont installés dans le grand salon. De ce poste d'observation commode, ils surveillent en permanence les allées et venues des touristes, et notamment des amis de Virginia. Ils ne manqueront certainement pas les personnages !
Le réceptionniste, les grooms et les femmes de chambre sont méfiants et réticents, mais pas muets. Aux investigateurs de faire preuve de charme et de diplomatie !
Avec un peu de patience, ils pourront glaner les informations suivantes :

1 Dans les années 20, Darien est une station balnéaire « upper class ». En revanche, sa description est imaginaire.

Variations

Et si… j'ai envie de jouer ailleurs ?
Moyennant quelques adaptations superficielles, ce scénario peut fonctionner tel quel en France ou en Angleterre.

Et si… j'ai envie de jouer à une autre époque ?
La transposition ne devrait pas poser trop de problèmes.
- **À l'ère victorienne**, pensez à ajouter des chaperons. Pas question de laisser quatre jeunes gens seuls ! La présence d'une cousine âgée et pondérée, secondée par un vieil ami de la famille, officier à la retraite, s'impose. L'un comme l'autre sont dépassés par les événements, et ravis de recevoir de l'aide.
- **De nos jours**, le professeur Small se transmute sans difficulté en geek vieillissant, gérant l'un de ces sites Internet où les barges parlent aux loufoques. Il n'est que l'avant-garde de la horde d'enthousiastes du paranormal qui ne va pas tarder à déferler sur Darien…

Le club des héritières malchanceuses

Dans les années 1990, je faisais une grosse consommation de riches héritières à problèmes. Julia Bellingham, du *Maître des engoulevents*, se suicide. Violetta Harden, des *Enfants terribles*, meurt dans des circonstances mal éclaircies. Veronica Manning, de *La Commanderie de New Sorans*, est assassinée. Et dans ce scénario, Virginia Forrest disparaît. Toutes les quatre ont en commun d'avoir des parents richissimes. Leur publication s'étant étalée sur plusieurs années, cela n'a dérangé personne, mais quand on les relit tous ensemble, la répétition peut devenir gênante. Si vous faites jouer ces quatre scénarios à la suite, attendez-vous à ce que les joueurs tiquent… à moins que vous ne preniez les devants.
Et si Julia, Violetta, Veronica et Virginia étaient cousines, ou sœurs ? Veronica devrait être la première à mourir. Sa mort déséquilibre Julia, la poussant à commettre une « imprudence » fatale qui, au bout de quelques années, la conduit au suicide. Dans l'intervalle, Virginia disparaît et Violetta meurt.
Qui sait, il est possible que « quelque chose » dans leur hérédité les rende appétissantes pour les forces du Mythe ? À moins, tout simplement, qu'au cours des recherches entourant la mort de Veronica, les trois jeunes filles survivantes aient découvert un parchemin poussiéreux dans les combles de la commanderie de New Sorans. Après l'avoir lu, elles sont devenues vulnérables aux influences de l'Extérieur…
À vous de décider, en fonction de ce qui vous semble adapté à votre campagne.

- Mlle Forrest est arrivée, avec un groupe d'amis, il y a un peu moins de trois semaines. Elle avait réservé pour un mois, et sa chambre n'a pas été touchée depuis le jour de sa disparition (par le personnel, s'entend ; la police est déjà passée).
- Pour autant que le personnel le sache, elle n'a rien fait de particulier pendant son séjour. Elle était assez cassante avec les domestiques, mais « tous les richards sont pareils ».
- Les amis de Mlle Forrest sont toujours là, mais ils ne veulent voir personne.



La chambre 212

Virginia s'était installée dans une grande chambre d'angle, luxueusement meublée. Toutes les femmes de chambre ont un passe qui permet d'ouvrir la porte. Il n'y a malheureusement pas grand-chose à trouver, à part des quantités de vêtements élégants et quelques lettres banales. Le groom qui a monté ses affaires trois semaines plus tôt pense qu'il manque l'un des plus petits sacs de voyage, mais il n'en est pas sûr, et plus on l'interroge, plus il doute de ses souvenirs (à tort, Virginia est bien partie avec).

Un test de Trouver Objet Caché permet de repérer, au fond d'un sac à main, un ticket de caisse, délivré par la librairie Smith & Sons (la seule de Darien). Il y en a pour une trentaine de dollars, ce qui, pour l'époque, est une assez grosse somme pour un achat de ce genre. La police et les journalistes ont manqué cet indice, mais si les investigateurs filent directement à la librairie sans prendre un minimum de précautions, Simmons est sur leurs talons… et l'information sera à la une dès le lendemain.

Smith & Sons, libraires

C'est un petit magasin tranquille, au fond d'une arrière-cour, qui propose un assortiment de classiques, de romans d'évasion et d'essais, essentiellement à l'usage des riches estivants. Martha Smith, la propriétaire, est âgée, un peu sourde et sort peu. Elle est au courant de la disparition de Virginia Forrest, mais n'a pas fait le rapprochement entre la jeune fille et cette « drôle de cliente ». Pourquoi drôle ? « Elle était… je ne sais pas, comme quelqu'un qui vient de prendre un coup de chaleur. Elle cherchait ses mots, et à un moment, elle a dû s'asseoir. Ah, par contre, elle savait ce qu'elle voulait, elle avait une liste toute faite. »

Les investigateurs seront sûrement ravis d'apprendre que, deux jours avant de disparaître, Virginia a acheté un atlas, un dictionnaire, les trois volumes de *L'Esquisse d'une histoire universelle* d'H. G. Wells et deux romans policiers (pour elle, les autres étant destinés à Keplen). Aucun de ces ouvrages n'était dans sa chambre…

Les amis

Les trois amis de Virginia passent l'essentiel de leur temps enfermés dans leur chambre, seul endroit où ils sont sûrs de ne pas se faire accoster par les journalistes. En général, ils se contentent d'une promenade d'une heure, aux alentours de minuit. Ils passent par l'escalier de service… Leur seul autre contact avec les habitants de Darien est le shérif, à qui ils téléphonent régulièrement pour demander la permission de rentrer à New York. Le shérif refuse systématiquement.

Là encore, les manœuvres d'approche des investigateurs devraient être amusantes à observer. Ils peuvent se déguiser en serveurs et leur monter un repas, les aborder au cours de leur balade quotidienne, se montrer prodigieusement persuasifs au téléphone… Récompensez la créativité des joueurs. Ne bloquez que les idées vraiment stupides !

Le trio se compose de :

- **Georges C. Sonneval III.** Un play-boy bronzé, habituellement souriant. Sa réclusion forcée commence à lui porter sur les nerfs, et il sera heureux de boxer le premier importun qui lui tombera sous la main (Poings 65 %). Après coup, il sera navré…
- **Frederica Raven.** Une jeune fille mince et élégante, qui garde la tête froide même dans ces circonstances. Elle est observatrice, intelligente et pratiquement immunisée au Baratin. Les investigateurs ont intérêt à être sincères avec elle.
- **Max T. Hascomb.** Petit, mince, et visiblement très nerveux. C'est juste un effet secondaire de la tension de ces dernières semaines, mais des personnages paranoïaques pourraient y voir un signe de culpabilité…

Tous trois racontent la même histoire : ils sont venus passer un mois de vacances tranquilles, entre jeunes, avant de rejoindre leurs parents respectifs pour un séjour « mortel » sur la Côte d'Azur, puis à Paris. Tout s'est parfaitement bien passé jusqu'au jour où ils ont pique-niqué dans la forêt, il y a un peu plus de deux semaines. Ils entamaient le dessert lorsqu'il y a eu une grande lumière, à quelques centaines de mètres. Ils ne sont pas d'accord sur la couleur. Les deux hommes l'ont vue rouge, Frederica l'a vue verte. Ils sont allés voir… Ils parlent tous d'une odeur d'ozone : « Mais en dehors de ça, il n'y avait rien, alors on est allé finir le cake ». Un test de Psychologie donne l'impression que quelque chose cloche dans leur histoire… Malheureusement, ils la répètent sans hésiter, encore et encore, et ne donnent pas l'impression de mentir. En revanche, ils ont tendance à utiliser les mêmes mots, voire les mêmes intonations… comme s'ils avaient répété leur récit, ou comme si on le leur avait soufflé. Une petite séance d'hypnose (voir plus bas) pourrait être instructive. Encore faudra-t-il que les personnages y pensent.

Après cet incident, ils sont rentrés à l'hôtel, et Virginia a disparu juste une semaine plus tard. Non, elle ne leur a pas semblé particulièrement bizarre. Ils sont surpris d'apprendre qu'elle a acheté des livres, surtout ceux-là, « vu que l'histoire et tout le reste, ce n'était pas son truc », mais après tout, pourquoi pas ?

La police

Le shérif **James Johnson** est un homme très malheureux. Il occupe un poste « sensible », où le gros de l'activité consiste à faire disparaître les traces des frasques des estivants millionnaires et de leurs rejetons. Cela exige tact, diplomatie… et discrétion. Or, il se retrouve soudain sous le feu des projecteurs. Il a sa toute nouvelle célébrité en horreur. Elle le rend hargneux.

Les investigateurs risquent d'avoir beaucoup de mal à travailler avec lui. Tous les deux ou trois jours, il organise une conférence de presse, au cours de laquelle il annonce aux reporters qu'il a la situation bien en main, que l'enquête progresse et que de nouveaux éléments permettent d'espérer une arrestation imminente. Il ne fait même pas l'effort d'essayer d'être convaincant, et les journalistes ne se gênent pas pour se payer sa tête dans leurs articles, ce qui n'arrange pas son humeur.

Il y a de fortes chances pour que les personnages le considèrent comme le lourdaud sans intérêt que décrit la presse. Ils auraient tort de le sous-estimer. Il

La presse

Deux figures émergent de la meute de reporters qui encombrent Darien.

- **Thomas Simmons.** Âgé d'une trentaine d'années, Simmons est un pigiste multicasquettes qui produit de la copie pour tous les journaux qui veulent bien de sa prose. Il s'est spécialisé dans les faits-divers et jouit d'un début de réputation comme « un type réglo ». Simmons est intègre, évite d'imprimer des informations non vérifiées ou de mettre en cause des personnes incapables de se défendre. Il passe ses matinées à Darien et ses après-midi dans une pension de famille d'une ville voisine. À ses moments perdus, il travaille à son premier recueil d'articles, qui doit paraître vers la fin de l'année.
- **Walter Urton.** « Oncle Walt » a la cinquantaine, les cheveux gras et le souffle court. Il fume des cigarillos malodorants, et semble souffrir d'une solide aversion pour l'eau. Urton connaît le mot « déontologie », il a un dictionnaire, mais il n'a jamais songé à l'appliquer à son métier. Lui aussi travaille pour plusieurs journaux, moins regardants que ceux qui emploient Simmons. Il adapte son discours à son public. Il a vendu l'histoire de l'héritière enlevée par des trafiquants d'alcool à certains rédacteurs en chef ; pour d'autres, Virginia a été victime d'un « gang qui fait la traite des Blanches » ; un troisième s'est montré intéressé par « l'angle » surnaturel. Walter s'en fiche, il fournit la copie demandée, quitte à inventer des faits ou à tordre des témoignages au point de les rendre méconnaissables. Cela ne l'empêche pas d'enquêter, ni d'être un bon professionnel de l'investigation, mais c'est surtout parce qu'il ne cracherait pas sur la récompense. Dans ces conditions, pas question de partager ce qu'il sait avec ses lecteurs !



Maximilian T. Small
Bizarrologue

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	55

Compétences

Bâtir des théories bizarres	80 %
Hypnose	40 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Sciences humaines	
- Anthropologie	20 %
- Histoire	35 %
Sciences occultes	40 %
Se souvenir de faits étranges	60 %

Langues

Allemand	20 %
Français	15 %
Grec ancien	20 %
Latin	40 %
Russe	20 %



Les faits et gestes de Small

Small est un « ramasse-miettes ». Si les investigateurs ratent quelque chose, par exemple la disparition de John O'Rourke, le pêcheur, Small le trouvera et le consignera dans son cahier. Prendra-t-il la peine de leur faire part de ses informations ? Sans doute, si elles vont dans le sens de ses théories. Il ignore superbement tout ce qui pourrait les ébranler. Il va de soi que ses découvertes ne concernent *que* les aspects surnaturels de l'affaire. Il ne prend pas la peine d'écumer les magasins, de reconstituer l'emploi du temps de Virginia dans les jours qui précèdent sa disparition, ou quoi que ce soit d'aussi *banal*.

est intelligent, et dispose d'un petit bout d'information du plus haut intérêt qu'il n'a pas confié aux journalistes. Deux jours avant sa disparition, Virginia s'est rendue à la banque de Darien, juste en face de la librairie Smith & Sons. Elle a fait virer deux mille cinq cents dollars de son compte en banque new-yorkais. Elle les a ensuite retirés en liquide. « Alors, les calembredaines sur les Martiens mafieux venus de l'espace, vous pensez si j'y crois ! Elle a filé rejoindre un amant, et elle reviendra un jour ou l'autre… »
Johnson ne confiera cet élément qu'à des individus « fiables ». S'ils ne sont pas recommandés par la famille, il faudra que les investigateurs méritent sa confiance. Et si, par malheur, la presse venait à l'apprendre par la suite, il leur en voudrait beaucoup.

- **Et si… les personnages ne vont pas voir le shérif ?** Il se trouvera bien un journaliste plus malin que les autres, sans doute Simmons, pour faire la tournée des magasins avec une photo de Virginia, puis pour faire parler les employés de la banque. En fait, les personnages peuvent même le faire eux-mêmes. Le passage à la librairie pourrait leur en donner l'idée. Le shérif a beaucoup insisté auprès de M. Darnforth, le banquier, pour que cette information ne soit pas diffusée, mais les investigateurs finiront bien par faire parler les employés…

Le professeur Small

Les investigateurs ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'affaire. Maximilian T. Small est également sur la piste. Small exerce la profession de « bizarrologue ». Autrement dit, il collecte des informations sur tous les événements étranges dont il entend parler, puis les met bout à bout pour former des théories provocatrices, et généralement incorrectes. Il a déjà publié une demi-douzaine d'ouvrages, que le grand public s'arrache et que les critiques préfèrent ignorer. Small entretient des relations conflictuelles avec les journalistes présents. Il leur a donné plusieurs interviews, et ils l'ont ridiculisé sans merci. Depuis, il refuse d'adresser la parole à tout ce qui ressemble de près ou de loin « à l'un de ces satanés scribouillards parasites ». Small est obèse, âgé, barbu et peu soigné de sa personne. C'est un bavard invétéré, et il considère les investigateurs comme un public de choix…
Small se moque éperdument des circonstances de la disparition de Virginia. La pauvre fille est perdue, et on ne la reverra jamais. Il est persuadé qu'elle a été enlevée, et sans doute dévorée, par les « monstres de lumière », qui vivent dans la haute atmosphère et descendent de loin en loin prendre une proie. La science officielle a expliqué les aurores boréales depuis longtemps, mais il ne croit absolument pas à ces « théories antipoétiques ». Il dispose d'un abondant dossier de précédents où figure la combinaison « lumières plus disparitions ». Certains de ces cas sont vieux de deux siècles et la plupart ne supporteraient pas l'examen, mais de son point de vue, « c'est la seule théorie qui tienne compte de tous les faits ».
Son principal objectif est de discuter avec les amis de Virginia, qui évitent « le gros phoque cinglé » comme la peste. Georges lui a donné un bon coup de poing sur le nez la dernière fois qu'ils se sont croisés. Il occupe son temps libre à interroger les villageois sur « le jour des lumières », et à gribouiller dans un volumineux cahier d'écolier.
Si vous le jouez bien, les personnages devraient vite avoir envie de l'étrangler. Ce serait une erreur ! C'est un hypnotiseur compétent, et il pourrait tirer quantité d'informations intéressantes des amis de Virginia. Il ne reste qu'à les convaincre de le laisser approcher.

La séance d'hypnose

Si les investigateurs s'arrangent pour qu'elle ait lieu, faites en sorte qu'elle soit impressionnante. Baissez les lumières, faites brûler un peu d'encens, et laissez les personnages interroger les amis de Virginia par l'intermédiaire de Small. Ce dernier bougonne et glisse de temps en temps une question lourdement orientée dans le sens de ses théories.
Comme ils l'ont déjà raconté, les pique-niqueurs ont vu une grande lumière et s'en sont approchés. L'odeur d'ozone était suffocante. Il y avait une clairière, et « un trou dans l'air, qui sifflait ». Un homme est sorti de derrière les arbres. Il portait une tunique blanche… Virginia s'est approchée de lui, et ils ont parlé pendant une dizaine de minutes. Ensuite, l'homme en blanc est venu jusqu'à eux, et leur a ordonné d'oublier. Ils ont repris connaissance devant leur pique-nique. Virginia était avec eux, et ils avaient les faux souvenirs dont ils ont déjà fait profiter les personnages.

- **Et si… les investigateurs ne prennent pas contact avec Small ?** S'ils pensent à l'hypnose, ils ont toujours la possibilité de trouver un psychiatre à Boston ou à New York et de le faire venir à Darien. S'ils n'y pensent pas, les amis de Virginia commencent à retrouver petit à petit leurs vrais souvenirs. Ils font des rêves déplaisants, et finissent par en parler au shérif ou aux personnages…



Autres incidents

Si les investigateurs fraternisent avec les gens du coin, ou s'arrangent pour consulter la « main courante » du bureau du shérif, ils peuvent apprendre deux petites informations que personne n'a encore connectées au reste de l'affaire.

- Camilla O'Rourke a signalé **la disparition de son père**, il y a une dizaine de jours. Le shérif a ouvert un dossier, mais ne s'y est pas particulièrement intéressé. Il a d'autres soucis. Les O'Rourke vivent à Stone Point, un petit village situé à quelques kilomètres de Darien. Camilla est une forte femme, très inquiète pour son père. Elle ne sait pas au juste quand il a disparu, mais elle l'a vu pour la dernière fois la veille du jour des lumières… John O'Rourke repose, de l'autre côté du temps, dans le musée privé du Collectionneur. Si les investigateurs mènent des recherches en mer, ils retrouvent sa barque coulée sur un haut-fond. L'un des plats-bords a été tranché net, une impeccable section en demi-cercle. Un coup d'œil à une carte suffit à se rendre compte qu'à vol d'oiseau, l'épave est à moins d'un kilomètre de l'endroit où les pique-niqueurs ont vécu quelques minutes étranges…
- Quarante-huit heures après l'apparition des lumières, la ferme Philipps, qui se trouve non loin des bois, a reçu **la visite d'un rôdeur**. Il s'est emparé d'un pantalon, d'une chemise, de trois poulets et d'un panier plein de pommes. Les Philipps ont porté plainte. Si les personnages vont les voir, les fermiers se rappelleront un détail : Brute, leur berger allemand, n'a pas aboyé. En fait, ils l'ont retrouvé au fond de sa niche, profondément endormi.

Acte II : La forêt

Première balade

Une longue bande de terrain boisé s'étend à quelques centaines de mètres du village. Elle s'enfonce assez loin à l'intérieur des terres. Elle n'a rien de sinistre ou d'étrange, du moins en temps normal. C'est une banale pinède, avec des sentiers balisés, des clairières aménagées et des tables de pique-nique, sans oublier quelques belvédères d'où l'on a une jolie vue sur la mer et Darien. De jour, les investigateurs croisent des quantités de promeneurs. En interrogeant patiemment les villageois et les touristes qui étaient présents « le jour des lumières », les investigateurs peuvent localiser le lieu de l'incident. C'est une clairière parfaitement ordinaire. En cherchant bien, ils peuvent trouver quelques marques de brûlure sur certains troncs, mais leur origine extraterrestre ne saute pas aux yeux…

Visite nocturne

Après le coucher du soleil, tout change. L'atmosphère se fait plus lourde, plus sinistre. Le gazouillement des oiseaux est remplacé par le hululement des chouettes. Les investigateurs ont la sensation d'être observés. À plusieurs reprises, ils entendent des bruits bizarres non loin d'eux (de petits animaux, mais inutile de le leur dire…).
Petit à petit, la promenade devient franchement étrange. Le Collectionneur est dissimulé, invisible, tout près de la clairière où il a atterri. Il sait qu'en grand nombre, les humains peuvent devenir ennuyeux, et attend patiemment de pouvoir se montrer à un individu isolé, ou à la rigueur à un petit groupe. Les investigateurs vont être victimes d'hallucinations. Le sentier semble faire des tours et des détours imprévus. Les



Ouvert, ou couvert ?

À vous de décider si les investigateurs affectés conservent ou non le souvenir de leur rencontre avec le Collectionneur. Dans le premier cas, en dehors de l'identité de leur interlocuteur, tout est clair dans leur esprit. Dans le second, ils reviennent à eux sur un sentier, avec quelques minutes de « trou », une tendance à siffloter et des rêves étranges. Au cours des nuits suivantes, des bribes de leur discussion avec le Collectionneur remontent à la surface de leur esprit – mais pourquoi diable leur grand-père, qui dans le monde réel était un brave fermier, parlait-il comme un policier et prétendait-il vouloir retrouver un criminel ?

L'option « souvenirs effacés » est particulièrement utile si vous souhaitez avoir une nouvelle fois recours à l'hypnose… À ceci près que cela implique probablement de communiquer des informations au professeur Small. Certains groupes en seront ravis, d'autres y verront une catastrophe.

arbres sont plus grands, plus menaçants. Des lumières multicolores brillent au-dessus d'eux. Des formes indistinctes s'approchent, puis disparaissent en ricanant. Utilisez tout cela pour les séparer. Une fois qu'ils seront livrés à eux-mêmes, le Collectionneur se montrera. Faites un test sur la Table de résistance entre son POU de 23 et le POU de chacun des investigateurs. Ceux qui réussissent se sentent malades, mais ne voient rien de plus. Le Collectionneur pénètre dans l'esprit de ceux qui échouent. Ils vont souffrir d'une hallucination, qu'il vous appartient de déterminer en fonction de l'histoire personnelle de chacun. Ils sont dans un environnement familier et sécurisant, en compagnie d'un parent, d'un ami ou d'un étranger en qui ils ont spontanément confiance. Sous ce masque, le Collectionneur anime la conversation.

Il ne sait rien de Virginia et n'a aucune notion du temps, mais, en revanche, se montre très ferme sur un point. Il veut retrouver très rapidement un dénommé Jason Keplen, qu'il décrit comme un criminel qu'il a laissé échapper. Il n'est pas très précis sur la nature des crimes de Keplen. En fait, il les décrira sans doute différemment à chaque investigateur. Il leur montre une photo de son gibier, qui ressemble de manière troublante à « l'homme en blanc » qu'ont vu les amis de Virginia. Il leur apprend aussi un petit chant qui leur permettra de l'appeler, s'ils trouvent Keplen. Après quoi, la vision s'efface. Les investigateurs se retrouvent sur un sentier forestier, en ayant perdu 1d3/1d6 points de SAN. Ils n'ont plus qu'à retrouver leurs amis. Quant au « petit chant », il ne cesse de leur trotter dans la tête, juste à la limite de leur conscience. Dans les jours qui suivent, tous les investigateurs affectés pianotent, fredonnent ou sifflotent sans même s'en rendre compte, à l'agacement probable de leurs camarades. Ils optent tous pour des comptines simples ou des airs rythmés, allant d'*Au clair de la Lune* à des airs de valse. Un auditeur attentif se rend compte qu'ils brodent des variations… et qu'elles finissent par toutes se ressembler. La découverte est suffisante pour mériter un test de SAN (perte de 0/1 point).

Acte III : Face à face

La piste de Virginia

Les investigateurs vont sans doute finir par comprendre que la disparition de Virginia n'a rien de surnaturel. Elle est partie à pied. Dans ces conditions, elle n'a pas pu aller bien loin. C'est également le raisonnement du shérif, dont les hommes fouillent la moindre pension de famille à des kilomètres à la ronde. Il n'a eu aucun succès jusqu'ici, mais ce n'est qu'une question de temps. Les personnages ont toutes les chances de retrouver la jeune fille avant lui… à condition d'accepter de faire un peu de boulot de terrain, et d'user leurs semelles et leur patience à interroger tous les hôteliers et les chauffeurs de taxi de la région. Ils finiront par trouver un brave vieux qui a vu un couple qui se dirigeait, bras dessus, bras dessous, vers New Canaan, quelques heures après la disparition de Virginia. New Canaan est un gros village situé à quelques kilomètres à l'intérieur des terres, dont le seul intérêt est une petite gare routière qui dessert une dizaine de destinations. En vingt-quatre heures, il est possible d'interroger les chauffeurs de tous les autocars. Un « drôle de couple » a pris deux billets pour Providence ce jour-là.

Tôt ou tard, le shérif finira par en entendre parler. Mais Providence est dans l'État voisin du Rhode Island, et il lui faudra au moins vingt-quatre heures pour mettre la police locale sur l'affaire.

- **Et si… les personnages ne pensent pas à faire une enquête serrée dans les alentours ?** Le meilleur moyen de les remettre sur la piste est de leur faire une grosse frayeur. Un matin, la presse affiche d'énormes manchettes (voir Document 3, ci-contre).

  Les faits sont simples : hier matin, le gardien du cimetière de Swan Point, à Providence, a retrouvé le corps atrocement mutilé d'une jeune femme sur la tombe d'une famille « Forrest » (sans lien de parenté avec Virginia). Le cadavre pourrait être celui de Virginia, mais son état le rend difficile à identifier… Le lendemain, les journaux publient des démentis embarrassés et annoncent qu'il s'agit d'une certaine Louise Bollings, « une fille de mauvaise vie » (voir Document 4, ci-contre).

  En fait, Jason a eu envie de renouer avec ses anciennes habitudes. Il a quitté l'hôtel où il s'est installé avec Virginia, a ramassé une prostituée et l'a sacrifiée aux forces des ténèbres. Il considère cela comme une répétition générale du sort qu'il destine à Virginia, lorsqu'elle aura cessé de lui être utile…

Providence

La capitale du Rhode Island est une grosse ville froide et ennuyeuse. Keplen et Virginia ont cherché refuge dans une paisible pension de famille, dans Barnes Street, où ils sont descendus sous le nom de M. et Mme Brown (pour la petite histoire : ils sont à trois cents mètres de la résidence d'un jeune écrivain névrosé et amateur de chats, qui deviendra célèbre dans quelques années). Les retrouver ne sera pas bien difficile. De l'arrêt de l'autocar,

Virginia a pris un taxi pour le centre-ville, et le chauffeur se souvient d'elle et de son compagnon taciturne.
Des investigateurs peu subtils se présenteront à la grande porte et demanderont à parler à Virginia. En insistant beaucoup, ils peuvent avoir une discussion avec son « mari ». Il est froid, arrogant, et n'hésite pas à manipuler leur esprit pour leur donner l'impression qu'ils ont eu une conversation anodine avec un brave type… Il est tout à fait possible que les investigateurs sortent de la pension persuadés d'avoir suivi une fausse piste, et que cette illusion persiste jusqu'à la nuit suivante (leur mémoire revient à la normale au milieu de la nuit, et ils rêvent du vrai déroulement de la scène).
Il serait plus intelligent d'attendre un moment où Virginia est seule pour l'aborder. Elle est très nerveuse, légèrement dans le brouillard et plutôt effrayée. Jason n'a pas trop touché à son esprit, de peur d'endommager les informations dont il a besoin. Elle éprouve quand même une certaine loyauté à son égard, et ne le trahira pas. Il ne lui a pas raconté grand-chose, sinon qu'il venait d'une autre époque et qu'il ne comprenait pas ce qui lui était arrivé. Si Jason a déjà eu un contact avec les investigateurs, il implantera dans la mémoire de Virginia une histoire bancale à propos de poursuivants cruels… Si le meurtre de la prostituée n'a pas encore eu lieu, c'est un bon moment pour le mettre en scène.

Liquidation

Si les personnages tentent d'utiliser la manière forte contre Jason, ils se préparent des mésaventures douloureuses. Ce n'est pas un sorcier très puissant, mais il est dangereux. Il serait sans doute préférable de laisser la police s'en occuper. Jason a laissé des empreintes digitales un peu partout autour du corps de sa victime et, après tout, on peut prétendre qu'il a enlevé Virginia.
Mieux, les investigateurs peuvent appeler le Collectionneur à la rescousse. Il n'est qu'à une courte incantation d'eux, et selon toute probabilité, une bonne partie du groupe la connaît. Si c'est la solution qu'ils choisissent, vous pouvez vous offrir une fin à très grand spectacle. La créature répond instantanément à leur appel, et entreprend de détruire la pension de famille. Le toit et les murs s'effritent, pourrissent et tombent en poussière. Les humains qui se trouvent à l'intérieur fuient en hurlant. Les moins chanceux vieillissent de plusieurs années. Les personnages vont avoir fort à faire pour récupérer Virginia, qui se trouve dans le bâtiment. Ils en sortent juste à temps

MEURTRE ATROCE À PROVIDENCE :
LA VICTIME EST-ELLE Mlle FORREST ?

De notre reporter Thomas Simmons – Au cours d'une conférence de presse mémorable, le capitaine Walker, porte-parole de la police de Providence, vient d'annoncer la découverte du cadavre d'une jeune femme qui pourrait être Virginia Forrest, l'héritière disparue.
« Le corps est très abîmé, nous a-t-il déclaré, et il va de soi que l'identification va prendre quelques jours. Cependant, certains éléments plaident en faveur de cette théorie. »
Nous avons pu confirmer par des sources indépendantes que l'un de ces « éléments » était l'endroit où avait été retrouvé le corps, allongé sur l'herbe devant la pierre tombale d'une famille « Forrest ». La coïncidence des noms est pour le moins troublante, même si la riche famille de New York ne semble pas avoir de liens avec ces modestes commerçants de Providence.
S'il s'agit vraiment de Virginia Forrest, c'est la fin d'une quinzaine de jours de recherches angoissées… et le début de la traque de son meurtrier.

Livre 3 : Jour des lumières
Document 3 – Le crime de Providence

Livre 3 : Jour des lumières Document 4 – Le démenti

LE CORPS DE PROVIDENCE IDENTIFIÉ !
CE N'EST PAS VIRGINIA FORREST

De notre reporter Thomas Simmons – La police de Rhode Island vient, dans un communiqué sans appel, de démentir les « allégations » selon lesquelles le cadavre retrouvé hier au cimetière de Swan Point était celui de Virginia Forrest.
D'après le capitaine Walker, qui a tenu une seconde conférence de presse ce matin, il s'agirait d'une certaine Louise Bollings, une jeune fille déjà connue des services de police de la ville. Mlle Bollings avait été inculpée à deux reprises cette année, dans des affaires de mœurs. À peine plus âgée que Mlle Forrest, elle présentait de plus une certaine ressemblance physique avec cette dernière. Le mauvais état général du cadavre, qui semble avoir été mutilé par un disciple de Jack l'Éventreur, a brièvement trompé la police.
L'assassin de Mlle Bollings et le ravisseur de Virginia sont-ils une seule et même personne ? Pourquoi abandonner le corps bien en vue, sur la tombe d'une famille Forrest ? Où est Virginia ? L'enquête, menée conjointement par les polices du Connecticut et du Rhode Island, continue.


28
SILVA
WEBB
HALL & LYON CO
KEITH'S


GOFF & DARLING
GOOD
SHOES
QUICK
REPAIRING
PIANOS
PROVIDEN
DR. ALLEN
DENTIST
DR. ALLEN, DENTIST
O'CONNOR
GOFF & DARLING
NEW Y
CHICKERING
PIANOS
CLUB



Jason Keplen

Sorcier en cavale

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	0

Compétences

Métier (marchand d'épices)	75 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Organiser des sacrifices humains	50 %
Savoir-vivre (périmé)	40 %
Sciences humaines (histoire)	30 %

Langues

Anglais moderne	40 %
Anglais du XVIIe siècle	80 %
Hollandais du XVIIe siècle	60 %

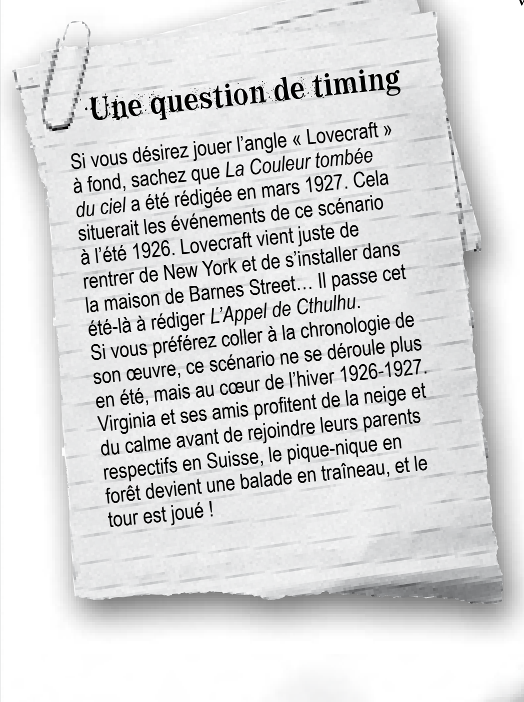
Armes

- Coup de poing 55 %
  Dégâts 1d3 +2
- Corps à corps 40 %
  Dégâts : spécial
- Mousquet 60 %
  Dégâts 1d10 (encore faudrait-il qu'il en trouve un)

Sorts : Domination (dans une version un peu plus puissante que celle de la p. 268 des règles, avec une durée d'effet de six heures), Fascination, Flétrissement, Hypnotisme, Trou de mémoire, Contacter l'Homme Noir (Nyarlathotep).

pour assister à la scène finale : une nappe de flammes aux couleurs changeantes illumine les alentours. Jason se débat et hurle, mais une flammèche plus rapide que les autres s'enroule autour de lui. Hurlant toujours, il est aspiré dans le ciel, où vient de s'ouvrir une sorte de déchirure noire. Il est englouti dans les ténèbres… et soudain tout disparaît. Les pompiers et la police arrivent, et commencent à poser des questions indiscrètes à tout le monde.

À l'arrière-plan, un grand gaillard à la mâchoire proéminente mordille un bout de crayon. Il rentre chez lui, ferme les rideaux, allume le chauffage et, de sa petite écriture serrée, rédige le canevas d'une histoire où il est question d'une « couleur tombée du ciel ».



Une question de timing

Si vous désirez jouer l'angle « Lovecraft » à fond, sachez que *La Couleur tombée du ciel* a été rédigée en mars 1927. Cela situerait les événements de ce scénario à l'été 1926. Lovecraft vient juste de rentrer de New York et de s'installer dans la maison de Barnes Street… Il passe cet été-là à rédiger *L'Appel de Cthulhu*.
Si vous préférez coller à la chronologie de son œuvre, ce scénario ne se déroule plus en été, mais au cœur de l'hiver 1926-1927. Virginia et ses amis profitent de la neige et du calme avant de rejoindre leurs parents respectifs en Suisse, le pique-nique en forêt devient une balade en traîneau, et le tour est joué !

Conclusion

Virginia va avoir besoin de quelques semaines de repos dans un sanatorium pour récupérer. À terme, elle pourra faire une alliée utile, tout comme le professeur Small, qui ne manquera pas de consacrer un chapitre entier de son prochain livre aux « lumières de Darien ».

La médaille a quand même un revers : les investigateurs viennent de résoudre un fait-divers qui a passionné le pays pendant quinze jours. Ils vont devoir concocter une version plausible des événements, puis la faire avaler aux journalistes. Et, bien sûr, leurs noms s'étaleront à la une de tous les journaux de la côte est, ce qui risque de nuire à leur carrière « officielle »… et à leur vie privée !

Le Collectionneur

Traitez-le comme une couleur tombée du ciel, p. 326 des règles de *L'Appel de Cthulhu* 30e anniversaire, à deux détails près : il n'est pas du tout sensible au signe des Anciens, et il fait vieillir ses victimes plutôt que de les désintégrer.

Pour Karin, investigatrice coopérative
à qui je n'avais encore rien dédié.

Dans les griffes de la Flamme verte

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE



Fiche résumé

Lectures impies

Ce scénario prolonge Le Festival, la nouvelle de Lovecraft, qui est également la meilleure source disponible sur la petite ville côtière de Kingsport, du moins tant que le supplément Kingsport, cité des brumes ne sera pas de nouveau disponible en français. Le Terrible Vieillard est une source secondaire utile.

Où les investigateurs découvrent que ça n'arrive pas qu'aux autres.

En quelques mots

L'un des membres du groupe est la cible d'une tentative de recrutement par le culte de la Flamme verte, qui règne sur les cavernes qui s'étendent sous Kingsport. Ses amis parviendront-ils à l'empêcher de se convertir ?

À l'affiche

L'homme au visage de cire
Un disciple de la Flamme verte qui a préparé la conversion de l'investigatrice.

Iris Smith
Initiée de fraîche date, elle garde un œil sur le groupe.

Le Terrible Vieillard
Un allié ? Pas vraiment, c'est juste qu'il déteste davantage les sectateurs que les personnages.

Implication des investigateurs

Pour une fois, l'action ne va pas tourner autour de la « vieille tante qui a des Profonds dans sa cave » ni de « l'ami qui a acheté une maison bâtie sur un vieux cimetière indien », ou autre prétexte plus ou moins foireux. De gros ennuis vont tomber directement sur la tête de l'un des personnages, que nous baptiserons « l'investigatrice » pour le reste de ce scénario. Choisissez votre victime, prenez-la à part et faites-lui jouer la petite scène présentée au paragraphe « In medias res ». Une fois sortie d'affaire, elle ne manquera pas d'avertir sa meilleure amie, un détective privé, un parent proche… bref, un autre investigateur, qui passera le message au reste du groupe.
Au fait, il va de soi que le texte parle de « l'investigatrice », mais c'est une pure convention, l'histoire fonctionne également avec un investigateur.

Enjeux et récompenses

- Une âme à sauver, et pour une fois, c'est celle d'un personnage-joueur !
- Même s'ils s'en tirent bien, nos héros n'auront pas neutralisé le culte. Ce scénario peut servir d'introduction à une campagne à Kingsport.
- L'enjeu étant étroitement lié au groupe, la récompense de SAN peut être un peu plus importante que d'habitude : 1d10 points en fin de scénario… pour peu, bien sûr, que tout se soit bien déroulé.

Fiche technique



Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	(4 icônes horloge)
Nombre de joueurs	(5 icônes joueur)
Époque	Années 20

Ambiance

Quoi de plus lugubre qu'une station balnéaire en hiver ? Nous sommes en décembre, les nuits sont interminables et les journées glaciales. Les matinées sont noyées dans un brouillard glacé. L'après-midi, des bourrasques alternent avec des averses de neige. L'océan génère un froid humide, qui s'insinue partout. En dépit des excellentes soupes de poisson de *L'Hôtel du port*, il est presque impossible de se réchauffer. Ces conditions sont pénibles, mais *banales*, comme le sont la plupart des résidents de Kingsport.
L'autre grand axe de ce scénario est le *macabre*. Cimetière, vers grouillants, ossements, *choses* ni mortes ni vivantes… vous avez de quoi rendre l'atmosphère irrespirable. Paradoxalement, le Terrible Vieillard, qui ne vole pourtant pas son nom, est l'unique bouffée d'air de ce scénario – un air marin, chargé de senteurs tropicales, presque toxique à force d'exotisme.

Mise en place

In medias res (dans le vif du sujet)

Il fait froid. L'investigatrice est allongée sur une surface humide et dure. Elle a des élancements douloureux à la jambe gauche, des courbatures partout, et très mal à la tête. Lorsqu'elle ouvre les yeux, elle réalise qu'elle est couchée à côté d'un cadavre couvert de sang, dans un cimetière enneigé. Tout comme l'inconnu, qui a été égorgé, elle est vêtue d'une grossière robe de bure noire qui ne protège guère contre le froid. Le soleil se lève à peine.

Si elle essaye de se souvenir de ce qui s'est passé, répondez-lui qu'elle n'en sait rien. La veille au soir, le 8 décembre, elle s'était tranquillement mise au lit. Que fait-elle ?

En se levant, elle constate qu'elle a une plaie profonde sous le pied gauche, une brûlure récente en forme de pentagramme (voir Document 1, ci-dessous). Impossible de se déplacer autrement qu'à cloche-pied. Le cimetière, à flanc de colline, n'est pas très grand, mais il lui faut quelques minutes de clopinement pénible pour arriver à la grille. Bien entendu, c'est ce moment que choisit le gardien du lieu pour arriver. Voyant une intruse, il essaye de l'arrêter. Si elle parvient à lui échapper, il ne lui reste plus qu'à errer dans les rues d'une petite ville de Nouvelle-Angleterre. Elle n'a pas de papiers, pas d'argent, et aucune idée de l'endroit où elle se trouve. Et en plus, habillée comme elle l'est, elle attire franchement l'attention. Il y a de fortes chances qu'elle finisse la matinée au poste où, après avoir appelé un médecin et un psychologue de l'asile d'Arkham, le commissaire Tristram Crane lui donne l'autorisation de passer un coup de téléphone.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Kingsport a été, au XVIIe et au XVIIIe siècles, le repaire d'un culte abominable qui, dans les profondes cavernes qui s'étendent sous la ville, adorait la Flamme verte, un Dieu Extérieur peu connu. Les sectateurs ont presque tous été pendus en 1722 par un groupe de citoyens courageux. Certains ont échappé au gibet, parce qu'ils ont été plus rapides que leurs adversaires ou tout simplement parce qu'ils étaient déjà morts depuis des années. Pour la Flamme verte, la vie et la mort sont des concepts dépourvus de signification, et ses adeptes profitent de ce point de vue – même s'il faut être un adorateur des Dieux Extérieurs pour trouver de l'intérêt à une « immortalité » passée sous la forme d'un cadavre putride ou d'un amas de vers grouillant au fond d'une caverne obscure.

Quoi qu'il en soit, depuis deux siècles, le culte se reconstitue petit à petit, recrutant notamment les descendants de ses membres originels, ceux qui avaient passé des pactes avec la Flamme verte. Notre pauvre investigatrice, sans le savoir, a eu un ancêtre du mauvais côté de la barricade. L'un des membres du culte l'a attirée par magie à Kingsport, lui a fait miroiter puissance, fortune et gloire et l'a fait participer à un premier rituel. Elle a craqué pendant la cérémonie, au moment du sacrifice, perdant assez de points de SAN pour souffrir d'une crise d'amnésie. Le sacrifice en question, le cadavre qui lui tenait compagnie au cimetière, était un autre sectateur, un nommé Eliott Smith, qui depuis quelques mois, manifestait des signes d'indépendance inquiétants.

Après une brève délibération, les dirigeants du culte ont décidé de relâcher l'investigatrice, après l'avoir « programmée » pour qu'elle vienne à eux lors de la prochaine cérémonie, le soir du 21 décembre. Elle sera présentée à la Flamme verte. Le culte a besoin d'agents conscients et volontaires, pas de légumes ! Dans l'idée de ses dirigeants, une dizaine de jours à la surface, sous surveillance discrète, l'aideraient à

Variations

Et si… j'ai envie de jouer à une autre époque ?

L'adaptation à **l'ère victorienne** se fait presque toute seule.

À titre d'hommage aux enterrements prématurés d'Edgar Poe et de ses successeurs, vous pouvez modifier la scène du réveil : l'investigatrice reprend conscience au fond d'une tombe ouverte. Elle partage un cercueil avec le cadavre de Smith. Heureusement, le couvercle n'est pas cloué, elle peut en sortir aisément. Le fossoyeur n'y est pour rien.

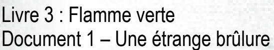
La transposition au **XXIe siècle** n'est pas beaucoup plus compliquée. La société historique s'est sans doute informatisée, les recherches généalogiques font appel à des bases de données… et le Terrible Vieillard est toujours là, bon pied bon œil.

Et si… j'ai envie de jouer ailleurs qu'à Kingsport ?

N'importe quelle ville dotée de lourds secrets fera l'affaire. Le culte de la Flamme verte n'est pratiquement qu'un élément de décor. Le scénario fonctionne aussi bien si vous préférez utiliser des adorateurs d'Y'Golonac dans un village gallois ou des fidèles de Shub-Niggurath dans les bois du Wisconsin. En France, les côtes de la baie de Somme et du Pas-de-Calais sont des substituts acceptables à la côte du Massachusetts, en dépit d'un climat globalement plus clément – mais rien n'interdit de décider que ce mois de décembre est particulièrement froid.

Et si… c'était un piège ?

Si le joueur de l'investigatrice est d'accord pour sacrifier son personnage, et uniquement dans ce cas, rien ne vous empêche de décider qu'elle a *déjà* rejoint le culte. Son amnésie est une comédie, et l'enquête un simulacre destiné à les « ferrer » comme on ferre un poisson qui vient de mordre à l'hameçon. Les prêtres ont besoin de victimes à sacrifier, les investigateurs sont des agneaux que l'on mène à l'abattoir. Évidemment, dans ce cas, le combat final va être *très* déséquilibré. Le Terrible Vieillard peut glisser en aparté aux autres membres du groupe : « Si j'étais vous, je m'en méfierais, de cette gamine. »


Livre 3 : Flamme verte
Document 1 – Une étrange brûlure



reprendre ses esprits… C'est sans doute ce qui va se produire, mais pas comme ils l'ont prévu.

Acte I : Une amie en détresse

Kingsport en quelques mots

Si vous ne possédez pas *Kingsport, cité des brumes*, voici ce que vous avez besoin de savoir pour faire jouer ce scénario.
Kingsport est située à cinq kilomètres d'Arkham, à l'embouchure de la Miskatonic et au pied de l'éperon rocheux de Kingsport Head, qui domine la ville d'environ 200 mètres. Contrairement à sa grande sœur, Kingsport ne s'est pas développée au XIXe siècle. Dans les années 1920, c'est un gros bourg d'environ 7 000 habitants, dont la principale source de revenus reste la pêche. En été, le tourisme vient s'y ajouter. Kingsport est une station balnéaire appréciée, avec une multitude de pensions de famille, de bungalows à louer, etc. La beauté de la région a également attiré une petite communauté d'artistes qui, en saison, grappillent un maigre revenu en faisant le portrait des touristes ou en vendant leurs œuvres. Les étudiants les plus pauvres de l'université d'Arkham s'installent également à Kingsport, où les appartements sont bien moins chers. Du coup, la ville a en permanence une petite communauté bohème.

Sur le plan cthulhien, la situation est un peu plus compliquée. En dehors du culte de la Flamme verte, Kingsport possède deux résidents manifestement surnaturels : le Terrible Vieillard et le locataire de l'Étrange Maison haute dans la brume, qui se dresse





au sommet de Kingsport Head. Le Terrible Vieillard est un ancien capitaine corsaire nommé Richard Holt. Après avoir écumé les Caraïbes à la fin du XVIIIe siècle, il a pris sa retraite à Kingsport. Il s'est arrangé Dieu sait comment pour ne pas mourir, a clairement fait savoir qu'il ne souhaitait pas que cela se sache, et vit tranquillement depuis. Tant que l'on ne vient pas lui voler les coffres pleins de doublons qu'il conserve dans sa cave, il est (relativement) inoffensif. William Bain, le maître de Kingsport Head, est bienveillant mais beaucoup plus lointain. Sa maison, que l'on aperçoit au sommet de la falaise, est établie sur une « singularité », un endroit où les mondes du rêve et de l'éveil se confondent. Bain a au moins cinq siècles et passe l'essentiel de son temps à explorer des royaumes oniriques. Ni Bain ni Holt n'ont de liens avec le culte local. Bain ne sait pas qu'il existe encore, et Holt s'en méfie.

En piste !

Nous sommes le matin du 15 décembre. Les investigateurs, tout juste avertis par leur amie qu'elle était à Kingsport, qu'il lui arrivait quelque chose de terrible et qu'elle avait besoin d'aide, se précipitent à son secours.

Selon la distance à laquelle ils se trouvent, ils arriveront plus ou moins rapidement. Il ne faut que quelques minutes depuis Arkham, quatre heures de train depuis New York et un peu moins depuis Boston.

Le commissariat

Le commissaire Crane est un brave homme qui attend tranquillement la retraite, et qui déteste ce genre d'affaires. Dieu merci, elles sont plus rares à Kingsport qu'à Arkham ! Il accueille courtoisement les investigateurs.



Leur amie a été examinée par un médecin qui a soigné sa brûlure. Son état général est bon, mais elle a « perdu » près d'une semaine. Lorsqu'on l'a arrêtée, elle était persuadée être au matin du 9, alors que nous sommes le 15 ! Le psychiatre d'Arkham, qui vient tout juste de l'interroger, parle de « blocage qui passera avec le temps ». Il estime qu'elle peut être relâchée, à condition d'être entourée d'amis. Toutefois, tant que l'enquête sur la mort d'Eliott Smith n'aura pas connu un dénouement satisfaisant, le commissaire aimerait que l'investigatrice reste en ville.

Si les investigateurs demandent si des événements similaires se sont déjà produits, Crane soupire et répond oui. « À Noël, il y a deux ans[1], on a repêché un jeune homme dans la baie. Il portait une robe

1 Si vous vous en tenez à la chronologie lovecraftienne, les événements du *Festival* se déroulent à la Noël 1922, ce qui situerait ce scénario à la fin de 1924. Ajustez les dates si besoin.

La Santé mentale de l'investigatrice

Combien de points de Santé mentale son séjour à Kingsport a-t-il déjà coûtés à l'investigatrice ? Vous avez plusieurs options, selon votre manière de maîtriser.

• **Rien.** Certes, l'investigatrice est amnésique, mais c'est parce que le scénario le nécessite. Sa « folie » n'étant pas une conséquence des actes du joueur, il serait cruel de le « punir » en affaiblissant son personnage. C'est un peu cavalier d'un point de vue technique, mais c'est réglo pour le joueur.

• **Cinq points.** C'est le minimum nécessaire pour provoquer une crise d'amnésie et, pour la plupart des personnages débutants dotés d'un POU correct, ce n'est pas une très grosse pénalité. Vous pouvez la compenser en augmentant la récompense de SAN en fin de scénario, par exemple, en la passant à 1d10 + 1d6 pour l'investigatrice et elle seule.

• **20 % de sa SAN actuelle.** Avec cette solution, on quitte le domaine des effets secondaires d'un choc psychologique pour entrer dans celui de la démence au long cours. Dans ce cas, l'investigatrice souffre certainement d'une pathologie plus profonde, que son amnésie « masque » pour le moment. Cette hypothèse offre d'intéressantes possibilités de *roleplay*, mais mérite d'être explorée en amont avec le joueur qui, sinon, se sentira dépossédé de son personnage.

Quelle que soit la solution que vous retiendrez, prenez en charge les jets de SAN de l'investigatrice. Laissez le joueur lancer le d100, mais quand il faudra calculer les pertes, lancez les dés derrière le paravent, et décrivez les effets sans communiquer aucun chiffre. Le joueur ne doit pas savoir dans quel état est son personnage !

(Entre nous, je vous recommande de faire ça pour *tous* les tests de SAN de *tous* les personnages, *tout* le temps, mais c'est un autre débat.)

Les points de vie de l'investigatrice

Lors de la première scène, elle a perdu 4 points de vie et a beaucoup de mal à marcher. Le commissaire Crane veille à ce qu'elle soit soignée. Lorsque l'enquête commence, elle a récupéré 3 points de vie, mais elle boite encore assez bas : la brûlure se rappelle à son bon souvenir à chaque fois qu'elle pose le pied par terre. Souvenez-vous de ce handicap si vous devez gérer une scène de poursuite…

noire, comme votre amie, mais il n'était pas marqué. Il ne se souvenait de rien et, pour autant que je sache, il est toujours à l'asile d'Arkham. »

Les hommes de Crane mènent leur propre enquête, mais ils n'iront pas loin. Le commissaire est disposé à aider les investigateurs dans les limites du raisonnable, et tant qu'ils ne sèment pas trop de perturbations.

Chez l'investigatrice

Où habite l'investigatrice ? Certainement pas à Kingsport ! Qu'elle soit de New York, de Boston ou de l'intérieur des terres, il y a de fortes chances qu'elle n'ait jamais entendu parler de ce trou perdu au bord de la mer…

Si les personnages reprennent la route et font un saut chez leur amie, ils y découvrent un élément intéressant : deux jours avant de disparaître, elle a reçu une drôle de lettre, que ses domestiques ou ses parents décrivent comme « une enveloppe en papier épais fermée par un cachet de cire noire ».

Il est possible d'en récupérer un ou deux morceaux dans la cheminée. Le contenu est illisible et, bien entendu, l'investigatrice ne s'en souvient pas. Il s'agissait de la « convocation » magique qui l'a contrainte à se rendre à Kingsport.

Si l'investigatrice tenait un journal intime, il a disparu.

À L'Hôtel du port

Il n'y a pas besoin de chercher longtemps pour savoir où l'investigatrice a passé la semaine : elle est descendue dans le plus grand hôtel de Kingsport, un palace blanc, un peu décrépit mais qui mérite encore largement deux étoiles dans les guides touristiques. En saison, il doit être très agréable. En décembre, il est vide et fonctionne avec un personnel très réduit. L'investigatrice était la seule cliente, et tout le monde se souvient fort bien d'elle. D'après le réceptionniste, elle passait énormément de temps dehors, en compagnie de son ami. Quel ami ? « Eh bien, le monsieur qui a dîné avec elle à plusieurs reprises ! » Le serveur du restaurant en fournit une assez bonne description : « Un type tout emmitouflé, qui ne mangeait rien. Il avait une écharpe, un gros pardessus et des gants. Il les gardait à table. D'accord, la direction ne chauffe pas beaucoup, mais j'ai trouvé qu'il exagérait. Il était tout pâle, avec une barbe noire. Je ne me rappelle pas l'avoir entendu parler. »

Aux investigateurs de voir s'ils s'installent là ou s'ils préfèrent l'une des pensions de famille du front de mer. Quoi qu'il en soit, l'investigatrice peut récupérer ses bagages, qui n'ont pas été touchés, mais ne contiennent rien d'intéressant. Elle avait réservé jusqu'au 22 décembre.



Le survivant

Si les personnages vont y voir, ils découvrent que Clyde, le rescapé amnésique, est devenu l'un des chouchous du personnel de l'asile d'Arkham. C'est un gentil jeune homme, dont la vie commence le jour où il a été sorti des eaux glacées du port. Il joue du piano, dessine, se laisse gâter par les infirmières et, de temps en temps, rend de petits services à ses hôtes – un peu de jardinage ou de bricolage, mais rien qui exige de gros efforts intellectuels.

Le docteur Hardstrom, qui dirige l'asile, discute volontiers du cas avec un autre médecin. Selon lui, pendant les premiers mois de son internement, Clyde a fait de gros efforts pour se souvenir de son identité, mais il a fini par abandonner. À cette époque, il a réclamé le *Necronomicon* de l'université. À la demande de son médecin, le bibliothécaire le lui a prêté. Clyde l'a lu (dans le texte latin !), mais cela ne lui a pas rendu la mémoire. En fait, il s'est trouvé dans la même situation que l'investigatrice, mais a réussi à échapper aux sectateurs pendant la cérémonie. Rendu fou par ce qu'il avait vu, il a tenté de se suicider sans y parvenir.

Clyde est le narrateur du *Festival*. Peu après qu'il a consulté le *Necronomicon*, les événements de la nuit lui sont revenus avec une terrible clarté. Pour les exorciser, il les a couchés sur le papier. Ensuite, il a dissimulé le document et s'est empressé de tout oublier à nouveau. Lui montrer la robe noire ou la marque du fer rouge est un bon moyen de briser sa carapace mentale. Dans ce cas, il fait les cent pas, soudain agité. Les infirmiers font la grimace et se rapprochent. Si Clyde est à proximité du piano, il se lance dans une interprétation torturée de la *Danse macabre*, de Camille Saint-Saëns. Il abandonne au bout de quelques minutes, prend une feuille de papier et griffonne quelques lignes (voir



Document 2, ci-contre). Un test de Mythe de Cthulhu est nécessaire pour réaliser qu'il s'agit d'une paraphrase du *Necronomicon*.



Clyde au piano

Le cimetière

Le cimetière de Central Hill, au pied du nouvel hôpital, domine la ville de Kingsport. Il est désaffecté depuis plus d'un siècle, et on peut y voir les plus vieilles tombes de la région, certaines remontant au milieu du XVIIe siècle.

L'investigatrice s'est réveillée sur une dalle anonyme, entre deux stèles presque effacées, dans la partie la plus ancienne du cimetière. S'ils prennent le temps de faire une empreinte sur papier des deux pierres tombales, les personnages pourront y lire quelques noms. Apparemment, elles appartenaient à une famille Tuttle, et la date la plus récente est 1722…

Ezekiel Oates, le gardien qui a découvert l'investigatrice et le cadavre, est un vieux monsieur paisible. Il passe régulièrement arracher les mauvaises herbes et a appris il y a longtemps qu'il valait mieux ne pas se poser de questions sur ce qui se passait la nuit dans le cimetière. « Pour sûr, de jour, le coin est calme, dira-t-il aux investigateurs. Mais la nuit… Des fois, je trouve des traces de pas. L'an dernier, j'ai trouvé des vers. Des gros vers blancs, comme des asticots, mais beaucoup plus gros. Y en avait un gros tas, tous mélangés. J'les ai arrosés d'essence et quand y zont brûlé, j'ai entendu comme un grand cri dans ma tête. »

Oates reconnaît l'investigatrice, qu'il a vue à plusieurs reprises en compagnie d'un « grand type tout emmitouflé ». Ils ont visité la partie ancienne du cimetière, et ont passé beaucoup de temps devant la tombe où elle a été retrouvée.

Le regretté Eliott Smith

Le cadavre retrouvé en même temps que l'investigatrice sera autopsié le 16, remis à la famille le 18 et enterré le 19. Les personnages devraient s'intéresser aux circonstances de son décès.

L'autopsie

Le docteur Steen, le médecin d'Arkham qui fait fonction de médecin légiste pour les deux villes, n'a aucune envie de communiquer son rapport à des étrangers. À moins d'un test de Crédit réussi ou d'une intervention discrète du commissaire Crane, il n'y a pas moyen d'y avoir accès. De toute façon, il n'est pas passionnant. Smith a été égorgé avec une arme tranchante à la lame assez courte, sans doute un couteau à cran d'arrêt. L'assassin se tenait derrière lui, et il ne s'est pas défendu.

Où est le manuscrit de Clyde ?

Le sort du récit de Clyde dépend du niveau d'expérience de vos joueurs, et de la dose d'ironie narrative que vous souhaitez introduire dans l'histoire. Paradoxalement, il vaut mieux confier le manuscrit de Clyde à des vétérans – qui ont déjà lu la nouvelle, de toute façon – qu'à des débutants, pour qui tout est neuf. Quant à l'ironie… *Le Festival* résume ce qui les attend. Certains joueurs apprécient de se lancer à l'aventure en sachant où ils vont, d'autres ont horreur de ça. Souvenez-vous juste que dans le premier cas, votre travail se résumera à trouver des *variations* sur le récit originel.

- Si vous n'avez pas envie de vous compliquer la tâche, **Clyde a brûlé son manuscrit** après l'avoir écrit. Même s'il voulait le leur donner, il ne le pourrait plus.
- Il est possible que **Clyde ait confié son récit à un infirmier**, un certain Jameson. Dans ce cas, il peut le conserver ou aborder les investigateurs lorsqu'ils quittent l'asile. Jameson est un brave gars, qui veut le bien de Clyde et, si possible, donner un coup de main à l'équipe. Il n'est pas sûr que « les délires de ce pauvre Clyde » les aident beaucoup.
- Enfin, **Clyde a pu remettre son texte au docteur Hardstrom**. Celui-ci le garde par-devers lui – ce sont des documents confidentiels – mais peut se laisser convaincre de les communiquer aux personnages si ceux-ci présentent des symptômes comparables à ceux de son patient. Dans ce cas, il est possible que le groupe ait connaissance du récit *après* le point culminant de l'histoire.

Livre 3 : Flamme verte
Document 2 – Le message de Clyde

Maudite soit la terre où des
pensées mortes reviennent
sous des formes étranges,
Damné soit l'esprit
qu'aucun cerveau ne
renferme.
Heureuse est la tombe où n'a
reposé aucun sorcier,
Heureuse est la ville où les
sorciers ont été réduits en
cendres.

La contre-offensive du culte

À l'échelle de Kingsport, la mort de M. Smith est un événement sans grande importance. Les journaux se contentent d'une nécrologie passe-partout, et ne consacrent que de brefs articles à l'enquête.
Cela arrange les affaires du culte, qui entreprend de faire circuler les rumeurs suivantes :

- Smith s'est suicidé (faux, le rapport du médecin légiste est sans ambiguïté).
- Smith buvait (vrai, mais pas au point de perdre la tête).
- Smith avait détourné des fonds, et c'est pour cela qu'il est mort. D'ailleurs, s'il a été assassiné, c'est un coup de ses complices (archifaux).
- Smith était devenu fou (au contraire, il émergeait tout juste des griffes du culte).

Ces bruits semblent sortir de nulle part, mais trouvent de nombreuses oreilles complaisantes, surtout parmi les pêcheurs, qui n'aimaient pas M. Smith, qu'ils accusaient de ne jamais prêter d'argent, ou alors à des taux usuraires.

Le cadavre portait la même marque en forme de pentagramme que l'investigatrice. Le légiste la décrit comme « l'empreinte assez ancienne d'un fer rouge, estompée et remontant sans doute à plusieurs années ». Steen conclut sans hésiter à un « meurtre perpétré par une ou plusieurs personnes inconnues ».

La famille

L'identité du défunt n'est pas le moins du monde un mystère. Feu M. Smith était le directeur de la Maritime Bank & Investment Fund, qui gère les comptes des patrons pêcheurs de Kingsport depuis 1861. **Flora Smith**, sa veuve, est une femme corpulente, avec de petits yeux porcins et un triple menton. Elle est visiblement très affligée. Son fils aîné, **Jacob**, est revenu d'Harvard où il étudie le droit pour s'occuper des obsèques. **Henry**, le second fils, est un adolescent maladroit, que la mort de son père perturbe beaucoup : il était en pleine rébellion, et se retrouve soudain sans personne à détester. Enfin, le couple Smith a une fille, **Iris**, qui étudie la littérature anglaise à l'université Miskatonic.
Flora fond en larmes de manière intempestive. Henry tourne en rond. Jacob gère les démarches administratives, entre pompes funèbres et notaire. Il est visiblement tendu, mais objecte : « Si votre père venait de se faire assassiner, vous vous sentiriez comment, hein ? » Iris est l'élément modérateur, consolant sa mère, discutant avec son cadet et soutenant discrètement son aîné.

Tous mentionnent qu'Eliott Smith n'était plus lui-même depuis quelques mois. Il semblait angoissé, nerveux, sursautait au moindre bruit… Bref, il vivait dans un état de tension permanente.
Si on interroge Flora sur la marque au pied de son mari, elle rougit et murmure quelque chose du genre : « Nous faisions chambre à part depuis très longtemps ». Les enfants semblent ne rien savoir.

En réalité, sous ses dehors de jeune fille moderne, Iris a été initiée au culte il y a peu. Elle ne participe pas encore à toutes les cérémonies et ne porte pas la marque, mais elle sait comment contacter ses chefs. Si les investigateurs lui font mauvaise impression, elle se rend dans une maison abandonnée, sur Green Lane, et laisse un court message sur la cheminée du salon. Son devoir accompli, elle se fait oublier. La cérémonie du 21 approche à grands pas. Rien ne sert de se mettre en danger d'ici là !

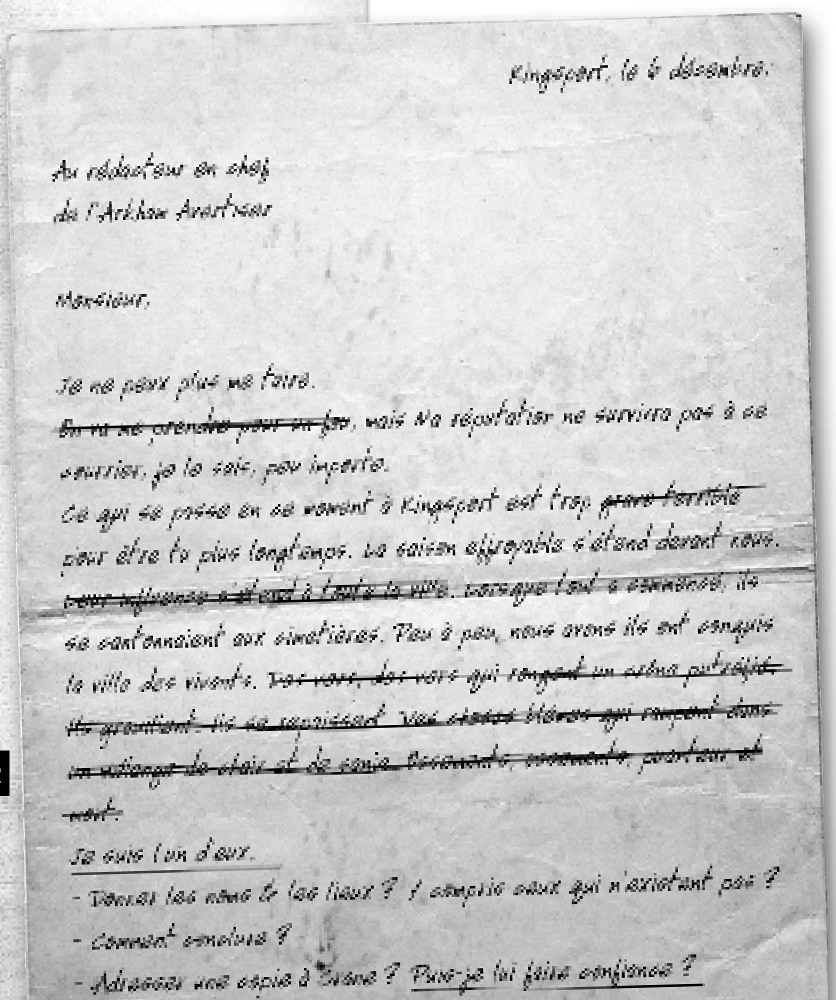
Les papiers

La police épluche les papiers privés de Smith sans rien trouver. Le commissaire Crane met un ou deux jours avant d'obtenir la permission de fouiller son bureau, à la banque, ce qui laisse un peu d'avance à des investigateurs entreprenants. Reste à trouver un moyen d'y accéder ! Mrs Craig, sa secrétaire, fait barrage, tout comme M. Briggs, le vice-président de la banque. En revanche, ils ouvrent sans hésiter leurs portes à Iris, venue débarrasser la pièce des affaires personnelles de son père.

Au milieu d'une masse de documents comptables confidentiels, les personnages peuvent découvrir l'ébauche d'une lettre sortant de l'ordinaire. Elle est tout simplement glissée à l'intérieur du sous-main en cuir, à l'endroit logique pour une correspondance en cours (voir Document 3, ci-contre).

- Si elle en a l'occasion, Iris la détruit sans hésiter. Si elle en est empêchée, elle prétend avoir tenté de protéger la réputation de son père qui, de toute évidence, avait perdu la raison…
- Si les investigateurs n'ont pas réussi à passer l'obstacle bureaucratique et qu'Iris ne s'est pas montrée, le commissaire Crane met la main sur la lettre. S'il est en bons termes avec le groupe, il la leur montre, « pour avis ».

Livre 3 : Flamme verte
Document 3 – Le brouillon de lettre de Smith



Kingsport, le 6 décembre.

Au rédacteur en chef
de l'Arkham Advertiser

Monsieur,

Je ne peux plus me taire.
~~[illegible]~~, mais ma réputation ne survivra pas à ce courrier, je le sais, peu importe.
Ce qui se passe en ce moment à Kingsport est trop ~~grave~~ ~~horrible~~ pour être tu plus longtemps. Une saison effroyable s'étend devant nous. ~~Leur influence s'étend à toute la ville.~~ Lorsque tout a commencé, ils se cantonnaient aux cimetières. Peu à peu, nous avons ils ont conquis la ville des vivants. ~~[illegible]~~

Je suis l'un d'eux.

- Donner les noms & les lieux ? / compris ceux qui n'existent pas ?
- Comment conclure ?
- Adresser une copie à Crane ? Puis-je lui faire confiance ?

La société historique de Kingsport

Tout le monde dira aux investigateurs que s'ils cherchent des renseignements sur le passé de la ville, c'est l'endroit où il faut aller. Hélas, Aaron Hart, le conservateur, est complètement gâteux. Il toise le groupe d'un regard myope, et demande à l'investigatrice comment va son « silencieux ami ». Il confirme qu'elle est passée à plusieurs reprises en compagnie d'un gentleman barbu. Ils ont passé trois après-midi à fouiller dans les vieilles archives du grenier. Si les investigateurs demandent à y jeter un œil, il leur interdit de toucher à quoi que ce soit avant de s'être lavé les mains, puis les lâche dans le grenier, qui contient des caisses et des caisses d'archives poussiéreuses.

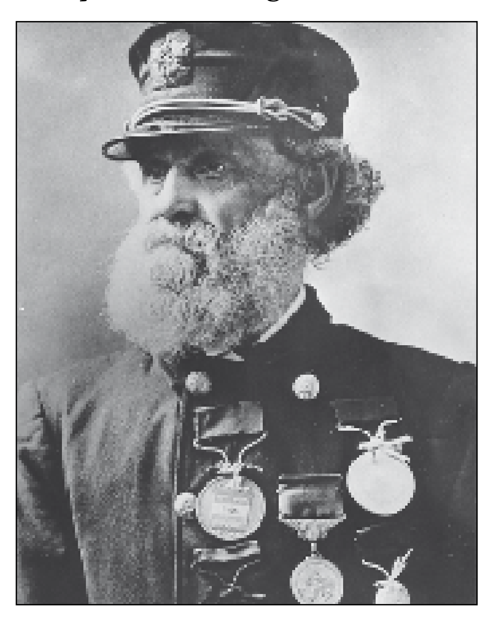
Moyennant quelques tests de Bibliothèque, il est possible de trouver les éléments suivants :

- **Sur les Tuttle.** C'était une riche famille d'armateurs, qui a fait fortune dans le commerce avec les Antilles. La branche de Kingsport s'est éteinte avant la guerre de Sécession. De vagues passages d'anciens journaux intimes indiquent qu'ils avaient plutôt mauvaise réputation, sans autres précisions. Si l'investigatrice pense à téléphoner à sa famille, sa mère lui confirmera que son arrière-grand-mère s'appelait Sarah Tuttle, et qu'elle venait « de quelque part sur la côte ».
- **Sur le sombre passé de la ville.** Les investigateurs trouvent quelques allusions à la destruction du culte de la Flamme verte en 1722. Il était centré sur l'église congréganiste, démolie depuis, qui se trouvait au sommet de Central Hill. La caisse qui contient ces miettes d'informations a visiblement été fouillée il y a peu, et il manque plusieurs des pièces qui figurent dans l'inventaire scotché à son couvercle (compromettantes, elles ont été emportées par l'investigatrice et son complice sous le nez du conservateur).

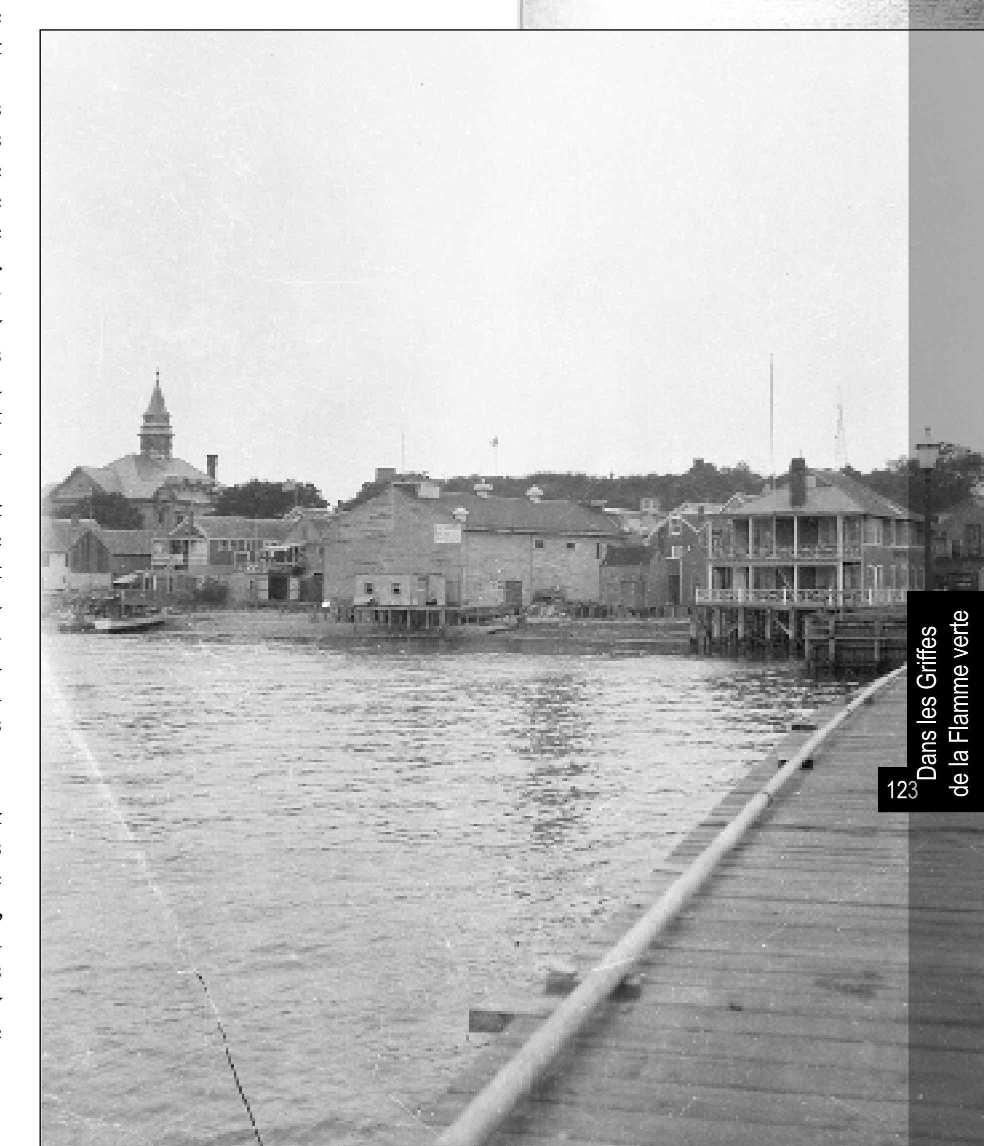
  S'ils ont le courage de discuter directement de l'affaire avec Hart, il les dirigera vers « le vieux capitaine Holt ». « Il était déjà vieux quand j'étais gamin, et il connaît toute la ville cent fois mieux que moi ». Dans son état normal, Hart n'oserait jamais parler à quiconque du Terrible Vieillard, mais son cerveau s'est notablement ramolli depuis quelques mois…

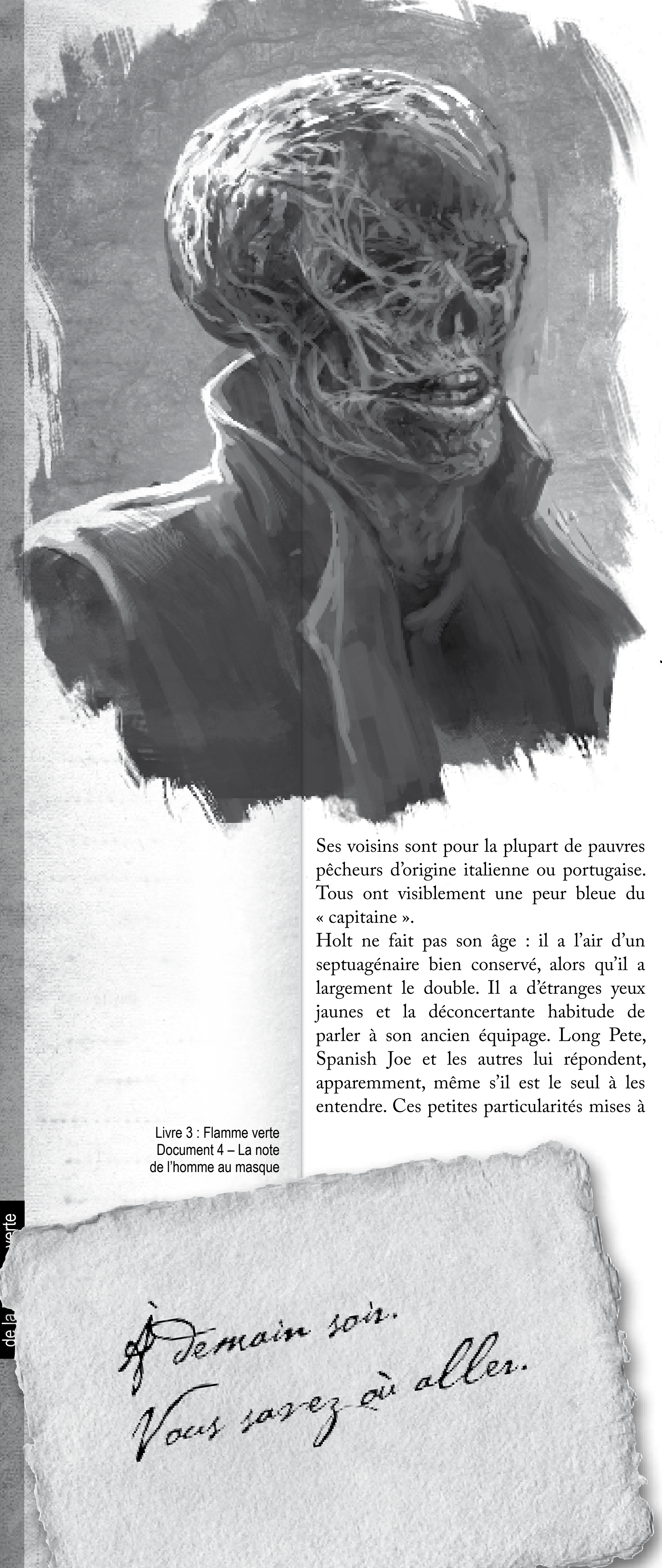
- **Et si… les investigateurs ne discutent pas avec Hart ?** Quelques autres anciens peuvent glisser aux investigateurs que le capitaine Holt est souvent de bon conseil, mais tous jugent utile de les prévenir qu'il a un caractère… difficile. Parmi les sources d'information possibles, on note Danny Houghton, un ex-pêcheur qui vient de fêter ses 95 ans et vit au foyer du marin ; Granny Orne, une vieille femme bavarde ; et Ben James, un ancien marin qui passe ses journées sur le port.

Richard Holt, le capitaine au long cours



Le Terrible Vieillard vit dans une petite maison blanche au nord du port, dans un quartier qui a connu des jours meilleurs.





Ses voisins sont pour la plupart de pauvres pêcheurs d'origine italienne ou portugaise. Tous ont visiblement une peur bleue du « capitaine ».

Holt ne fait pas son âge : il a l'air d'un septuagénaire bien conservé, alors qu'il a largement le double. Il a d'étranges yeux jaunes et la déconcertante habitude de parler à son ancien équipage. Long Pete, Spanish Joe et les autres lui répondent, apparemment, même s'il est le seul à les entendre. Ces petites particularités mises à part, il semble relativement sympathique. Il invite les investigateurs à entrer, leur sert un rhum de la Jamaïque de derrière les fagots et écoute leur histoire avec intérêt.

Après quoi, il hoche la tête et grogne : « Décidément, ils en prennent de plus en plus à leur aise, ces salopards ! Si j'étais plus jeune, j'irais bien leur botter le derrière, mais à mon âge, ce n'est pas raisonnable… »

Il ne demande pas mieux que de leur parler un peu du culte, des sacrifices et des horreurs qui, dans les années 1720, refusaient de rester dans leurs tombes. Les investigateurs devraient trouver sa compagnie rafraîchissante. Enfin quelqu'un qui ne fait pas l'autruche !

En revanche, il n'est pas d'humeur à jouer au héros. Si les personnages insistent beaucoup, il accepte de leur préparer « un petit quelque chose » qui ne sera prêt que dans plusieurs jours. Il les met à la porte sur une dernière recommandation : « Va falloir que vous alliez au fond des choses, vous savez. Ce chiendent-là, une fois que ça vous tient, ça vous lâche plus. »

Le poids des souvenirs

Le psychiatre qui a examiné l'investigatrice l'avait bien dit : ses souvenirs vont lui revenir petit à petit. Il n'avait pas précisé que ce serait un processus graduel et traumatisant.

À l'état de veille, ils se manifestent sous forme de flashs perturbateurs : la rue dans laquelle elle se trouve se change en tunnel, les autres investigateurs portent soudain des robes noires à capuchon, la personne à qui elle parle prend brusquement l'apparence d'Eliott Smith… Elle voit des crânes et des ossements, du sang et des vers, aux moments les plus incongrus : à table à *L'Hôtel du port*, alors qu'elle savoure une inoffensive soupe de poisson ; dans son miroir au moment où elle se brosse les dents, etc.

De nuit, les séquences sont plus cohérentes. En parallèle avec l'enquête, elle se revoit au cimetière et à la société historique. Elle ne sait toujours pas ce qu'elle y faisait, sauf que c'était très important. Elle sait qu'elle a croisé Smith alors qu'il était encore en vie – elle le revoit, souriant, vêtu d'un veston tout à fait ordinaire, puis de la robe noire dans laquelle il a été retrouvé. En revanche, elle ne sait pas qui l'a tué. Et si c'était elle ?

Elle peut décrire nettement l'homme qui l'accompagnait. Il avait un visage cireux aux traits immobiles, comme un masque. Il parlait sans bouger les lèvres, d'une voix déplaisante, pâteuse…

Au cours des deux dernières nuits, elle a la vision des tunnels et d'une interminable descente dans les ténèbres. Au moment où elle arrive dans une salle baignée d'une lumière verte, elle se réveille en hurlant.

Livre 3 : Flamme verte
Document 4 – La note de l'homme au masque

À demain soir.
Vous savez où aller.

L'homme au masque de cire

« L'ami » de l'investigatrice n'est pas loin. Servez-vous de lui pour faire monter la tension. Il appelle à plusieurs reprises à l'hôtel, demandant à parler à l'investigatrice, sans jamais laisser de message. Il suit le groupe de très loin, sans intervenir. Il connaît Kingsport et ses ruelles par cœur, et est à peu près impossible à rattraper.
En revanche, les investigateurs sont tout à fait libres de le suivre. Il ne prend pas de précautions particulières. Il conduit le groupe jusqu'à un entrepôt abandonné de King Street, à la pointe nord de la baie. Si les personnages y entrent, ils trouvent deux choses : une trappe dissimulée sous une caisse et ses vêtements, accompagnés d'une perruque, d'une fausse barbe et d'un masque de cire. L'intérieur du déguisement est généreusement imprégné de pus et de mucus, comme si la créature qui le portait était morte et en pleine décomposition.
Le 20 décembre, profitant d'un moment où les investigateurs sont tous sortis, il passe à la réception pour déposer un message. Celui-ci, rédigé sur un vélin épais, figure sur le Document 4, ci-contre.

Acte II : Yuletide

Le cadeau du Terrible Vieillard

Dans la soirée du 20 décembre, Holt envoie un message aux investigateurs. Il les attend chez lui le lendemain matin (voir Document 5, page suivante). À leur arrivée, il les examine sous toutes les coutures. Il semble presque les *flairer*. S'ils ont suivi ses instructions, il remet à chacun une petite amulette de plomb sur laquelle il a dessiné des symboles complexes. Il leur demande de la toucher, puis les récupère toutes, les jette dans un saladier plein de rhum, y ajoute de la poudre à canon et met le feu au mélange. « Buvez ! » ordonne-t-il. Le rhum enflammé est plus impressionnant que dangereux. Une fois le saladier vide, le Terrible Vieillard leur rend les amulettes. « Ça devrait vous protéger, reprend-il, même si je ne sais pas si Damballah a beaucoup de pouvoir aussi loin au nord. Enfin, ce n'est pas ça qui compte. L'important, c'est que maintenant vos âmes sont marquées. Un dieu s'intéresse à vous. S'ils ont deux sous de bon sens là-dessous, ça les fera réfléchir. Vous êtes baptisés ? Et croyants ? Si oui, à votre place, j'emmènerais aussi un crucifix ou deux. Le vieux barbu dans le ciel, il s'intéresse moins aux gens que d'autres, mais pour pas perdre son pantalon, mieux vaut porter une ceinture et des bretelles. Pour les âmes, c'est pareil ! » Au moment où ils sortent, il ajoute : « Au fait, vous ne m'avez jamais vu. Si vous parlez de moi aux autres, je serai très en colère… »

Les dernières heures d'une condamnée

La journée du 21 décembre devrait être une étrange veillée d'armes. Les personnages peuvent boucler les dernières pistes qu'ils n'ont pas encore exploitées, nettoyer leurs pistolets, garnir leurs cartouchières et prier, si le cœur leur en dit. L'heure tourne… et l'investigatrice ne se souvient toujours de rien.

- **Et si… les investigateurs se lancent à l'assaut des tunnels ?** Espérons qu'ils aient emmené des sandwiches. Avant le début de Yuletide, les tunnels sont tout à fait ordinaires… et surtout, ils sont déserts.

- **Et si… le groupe décide de fuir le plus loin possible ?** Si les investigateurs ne tiennent pas compte des conseils du Terrible Vieillard, il est possible qu'ils s'entassent dans une voiture et qu'ils prennent la route de San Francisco. Dans ce cas, le culte envoie quelques byakhees récupérer l'investigatrice et, tant qu'à faire, le reste du groupe, qui en sait trop. Les créatures démolissent la voiture et capturent tout le monde, si possible sans tuer personne. Ensuite, ils volent jusqu'aux tunnels. La confrontation finale aura lieu dans des conditions infiniment plus défavorables aux personnages…

L'homme au masque de cire

APP	5	Prestance	35 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	0

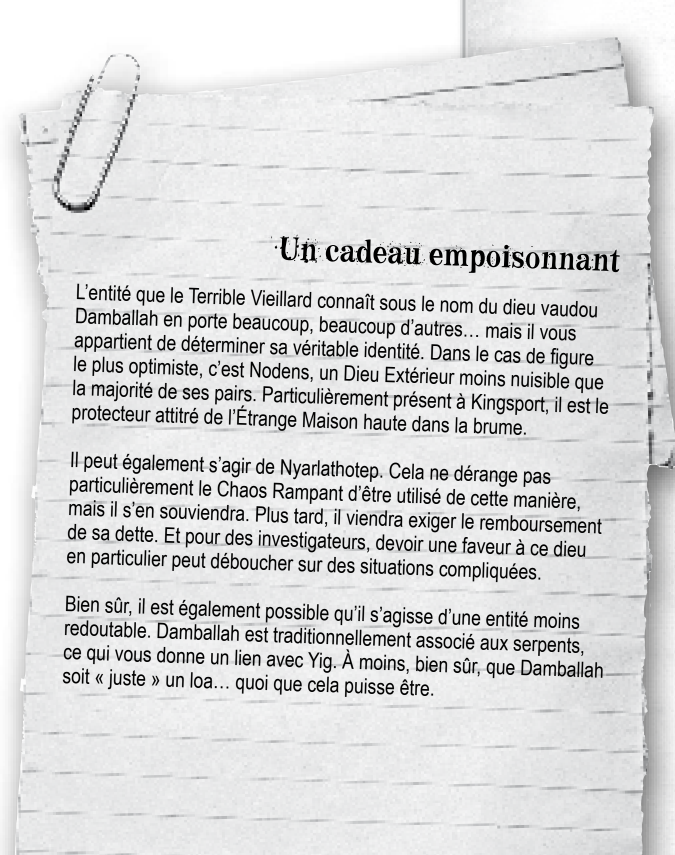
Compétences

Alchimie	50 %
Bibliothèque	65 %
Dissimulation	50 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Sciences occultes	40 %
Suinter	50 %

Armes

• Dague 35 %
Dégâts 1d4

Sorts : Domination, Résurrection, Voler la vie.
SAN : 1/1d6 si on voit ce qui se dissimule sous son masque.



Un cadeau empoisonnant

L'entité que le Terrible Vieillard connaît sous le nom du dieu vaudou Damballah en porte beaucoup, beaucoup d'autres… mais il vous appartient de déterminer sa véritable identité. Dans le cas de figure le plus optimiste, c'est Nodens, un Dieu Extérieur moins nuisible que la majorité de ses pairs. Particulièrement présent à Kingsport, il est le protecteur attitré de l'Étrange Maison haute dans la brume.

Il peut également s'agir de Nyarlathotep. Cela ne dérange pas particulièrement le Chaos Rampant d'être utilisé de cette manière, mais il s'en souviendra. Plus tard, il viendra exiger le remboursement de sa dette. Et pour des investigateurs, devoir une faveur à ce dieu en particulier peut déboucher sur des situations compliquées.

Bien sûr, il est également possible qu'il s'agisse d'une entité moins redoutable. Damballah est traditionnellement associé aux serpents, ce qui vous donne un lien avec Yig. À moins, bien sûr, que Damballah soit « juste » un loa… quoi que cela puisse être.

Venez chez moi demain matin.

Après le lever du soleil, mais le plus tôt sera le mieux.

Ne mangez et ne buvez rien ce soir.

Mettez des vêtements blancs et uniquement blancs.

Livre 3 : Flamme verte
Document 5 – Le message du Terrible Vieillard

La nuit du solstice

Vers 23 h, l'investigatrice se lève, en transe. Il suffit de la secouer pour la faire revenir à elle, mais elle sait effectivement où aller. Elle conduit le reste du groupe à l'entrepôt, ouvre la trappe et s'engage dans l'escalier qui se trouve dessous.

Celui-ci donne sur un réseau de tunnels en brique. En se concentrant un peu, l'investigatrice se souvient du chemin. Ce n'est pas difficile, il suffit de descendre… Une autre volée de marches débouche sur des cavernes naturelles. De là, des rampes mènent encore plus bas. En deux occasions distinctes, les investigateurs éprouvent un léger vertige. Ils ont franchi des portails invisibles, et se trouvent maintenant très, très loin sous terre, à des milliers de kilomètres de la Nouvelle-Angleterre. Après un dernier escalier, franchement médiéval, le groupe pénètre dans une rotonde romaine ornée d'inscriptions latines. Le cauchemar commence juste après. La caverne suivante est immense et éclairée par une lueur grisâtre. Le sol est recouvert de squelettes empilés sur près d'un mètre de hauteur. À part quelques passages dégagés, partout où l'on s'aventure, on piétine des ossements. Certains ont encore des fragments de vêtements. Velours pourris, cottes de mailles rouillées, casques défoncés… Un test de Sciences humaines (histoire) permet de se rendre compte qu'il y a là des représentants de toutes les cultures connues depuis l'époque romaine, et de nombreuses autres difficiles à identifier. D'ailleurs, plus ils avancent, moins les squelettes sont humains. Très vite, ils se retrouvent confrontés à des créatures aux crânes étroits et aux bras trop longs, puis à des formes indécises, qui évoquent gorilles ou orangs-outans.

Après un quart d'heure de marche et une perte d'1d4/1d10 points de SAN, ils arrivent à un espace dégagé où brûle un grand feu. Une dizaine d'hommes vêtus de robes noires sont en train de chanter dans une langue inconnue. L'un d'eux, les traits dissimulés par un profond capuchon, se tourne vers eux, s'incline devant l'investigatrice et marmonne : « Bienvenue, ma sœur. Merci de nous avoir amené des sacrifices. » Il rejette son capuchon. Son visage est un amas de vers blancs, sous lequel on distingue vaguement un peu de chair… (SAN : 1d3/1d6)

Que faire ?

- **Courir.** Mauvaise idée ! Les squelettes ont une manière perverse d'effacer les passages. Certains s'animent et rabattent les fuyards vers le feu. S'ils se dispersent, un ou deux chanceux pourront regagner la rotonde… Là, ils ont le choix entre une fuite humiliante ou un retour en force.
- **Tirer dans le tas.** Les sorciers sont sur leur territoire, mais ne se doutent pas que l'investigatrice s'est retournée contre le culte. Pour eux, c'est encore une nouvelle convertie. Sur les dix, six sont entièrement humains, et meurent sans faire d'histoire (à part un sort de Flétrissement ou deux, une façon d'entraver quelques personnages et de rendre leur fuite plus difficile). Ce sont les quatre autres, les morts-vivants, qui posent problème. Ils sont pratiquement impossibles à tuer et ont l'habitude des sacrifiés récalcitrants…
- **Leur brandir un crucifix à la figure.** Ça les fait rire, rien de plus.
- **Leur brandir les amulettes du Terrible Vieillard à la figure.** Ils hésitent. « Qui vous a protégés ? » demande l'un des plus anciens. Sous peine de s'attirer l'inimitié éternelle du Terrible Vieillard, il vaut mieux répondre de manière évasive… Après un bref conciliabule, ils concluent : « Remontez à la surface servir votre nouveau maître. Nous vous laisserons en paix si vous ne vous mêlez pas davantage de nos affaires. » Si vous le désirez, ils insistent pour garder l'investigatrice. Après tout, même si elle n'a encore rien signé, elle a participé à la cérémonie précédente. Les négociations peuvent être aussi âpres que vous le souhaitez. Sauver l'âme de l'investigatrice en échange d'une

Les sorciers

APP	0	Prestance	00 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	18
Santé mentale	0

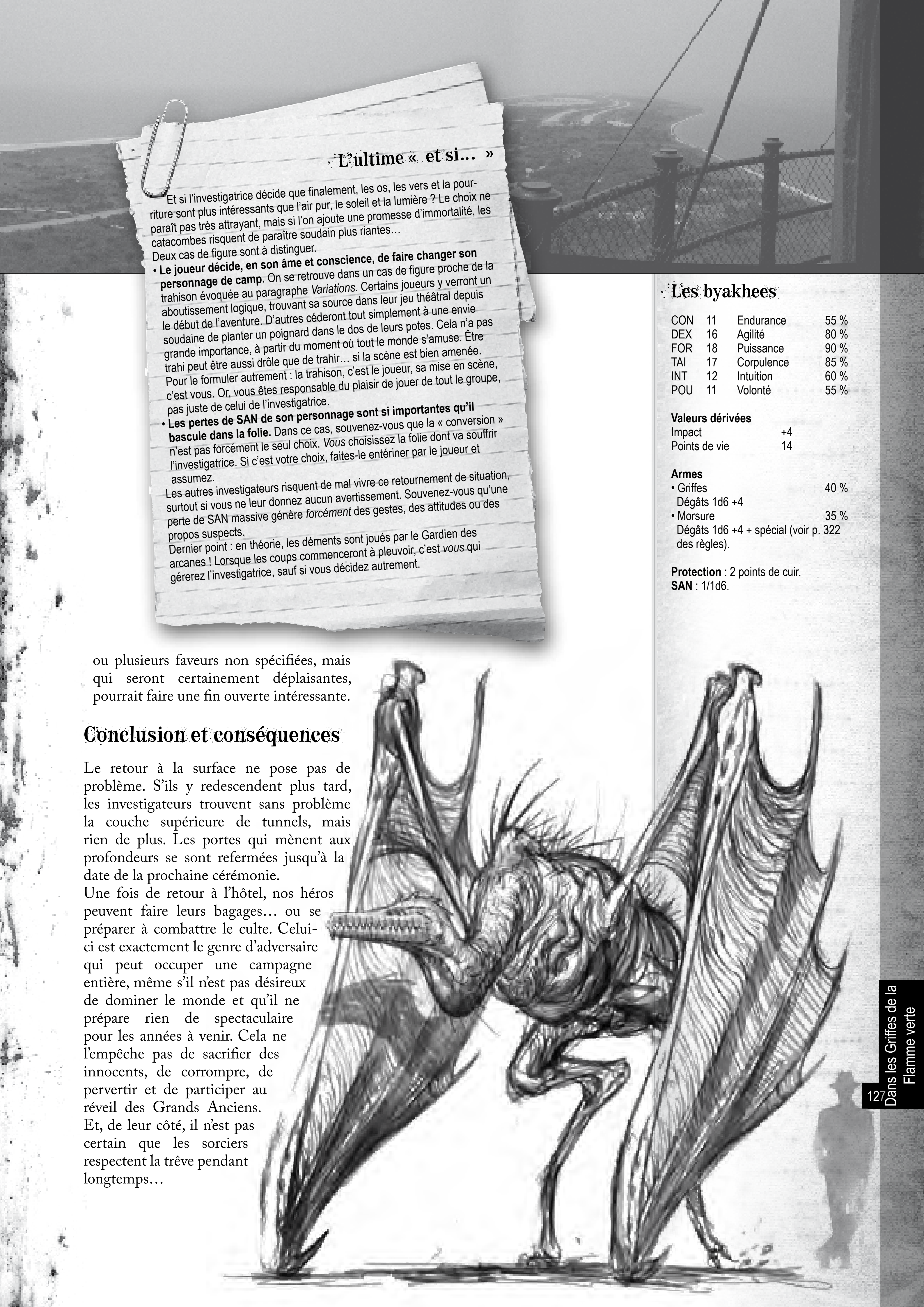
Compétences

Alchimie	60 %
Bibliothèque	60 %
Chants impies	80 %
Gloussements déments	50 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Sciences occultes	50 %
Se cacher	55 %

Armes

- Couteau sacrificiel 55 %
  Dégâts 1d4 +4

Sorts : Contacter la Flamme verte, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un byakhee.
SAN : 2/1d10 pour le groupe.
Note : Ceux qui ne sont plus qu'un grouillement de vers n'ont que 8 PdV, mais une fois tombés à 0, ils se dispersent, et un seul ver suffit pour qu'ils puissent se reformer, même si cela leur prend des siècles.



L'ultime « et si… »

Et si l'investigatrice décide que finalement, les os, les vers et la pourriture sont plus intéressants que l'air pur, le soleil et la lumière ? Le choix ne paraît pas très attrayant, mais si l'on ajoute une promesse d'immortalité, les catacombes risquent de paraître soudain plus riantes…
Deux cas de figure sont à distinguer.

- **Le joueur décide, en son âme et conscience, de faire changer son personnage de camp.** On se retrouve dans un cas de figure proche de la trahison évoquée au paragraphe *Variations*. Certains joueurs y verront un aboutissement logique, trouvant sa source dans leur jeu théâtral depuis le début de l'aventure. D'autres céderont tout simplement à une envie soudaine de planter un poignard dans le dos de leurs potes. Cela n'a pas grande importance, à partir du moment où tout le monde s'amuse. Être trahi peut être aussi drôle que de trahir… si la scène est bien amenée. Pour le formuler autrement : la trahison, c'est le joueur, sa mise en scène, c'est vous. Or, vous êtes responsable du plaisir de jouer de tout le groupe, pas juste de celui de l'investigatrice.
- **Les pertes de SAN de son personnage sont si importantes qu'il bascule dans la folie.** Dans ce cas, souvenez-vous que la « conversion » n'est pas forcément le seul choix. *Vous* choisissez la folie dont va souffrir l'investigatrice. Si c'est votre choix, faites-le entériner par le joueur et assumez.

Les autres investigateurs risquent de mal vivre ce retournement de situation, surtout si vous ne leur donnez aucun avertissement. Souvenez-vous qu'une perte de SAN massive génère *forcément* des gestes, des attitudes ou des propos suspects.
Dernier point : en théorie, les déments sont joués par le Gardien des arcanes ! Lorsque les coups commenceront à pleuvoir, c'est *vous* qui gérerez l'investigatrice, sauf si vous décidez autrement.

ou plusieurs faveurs non spécifiées, mais qui seront certainement déplaisantes, pourrait faire une fin ouverte intéressante.

Conclusion et conséquences

Le retour à la surface ne pose pas de problème. S'ils y redescendent plus tard, les investigateurs trouvent sans problème la couche supérieure de tunnels, mais rien de plus. Les portes qui mènent aux profondeurs se sont refermées jusqu'à la date de la prochaine cérémonie.
Une fois de retour à l'hôtel, nos héros peuvent faire leurs bagages… ou se préparer à combattre le culte. Celui-ci est exactement le genre d'adversaire qui peut occuper une campagne entière, même s'il n'est pas désireux de dominer le monde et qu'il ne prépare rien de spectaculaire pour les années à venir. Cela ne l'empêche pas de sacrifier des innocents, de corrompre, de pervertir et de participer au réveil des Grands Anciens. Et, de leur côté, il n'est pas certain que les sorciers respectent la trêve pendant longtemps…

Les byakhees

CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	17	Corpulence	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	14

Armes
- Griffes 40 %
  Dégâts 1d6 +4
- Morsure 35 %
  Dégâts 1d6 +4 + spécial (voir p. 322 des règles).

Protection : 2 points de cuir.
SAN : 1/1d6.



Singeries

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs seront amenés à se demander qui est le plus humain…

En quelques mots

Joseph Van Arvelde est un vieil anthropologue belge fasciné par les grands gorilles blancs du Congo. Il est parvenu à en introduire un couple à New York, dans sa résidence. Il pratique des expériences sur des jeunes filles qu'il enlève, afin d'obtenir des hybrides humain-gorille. Sarah Morgan, jeune femme sans histoires, se jette sous une rame de métro : elle est l'une de ses victimes, qui a réussi à s'échapper des griffes de ce malade… Mais trop tard, car elle est déjà enceinte d'un hybride ! Il faudra aux investigateurs remonter la piste de ce suicide jusqu'aux agissements de Van Arvelde, et y mettre un terme.

Implication des investigateurs

Ce scénario est une piste secondaire de l'épisode new-yorkais des *Masques de Nyarlathotep*. Les investigateurs pourront découvrir le suicide de Sarah dans le journal, en même temps que le meurtre de Jackson Elias. Une piste dans les notes de ce dernier pourra également les faire s'intéresser à Van Arvelde.

Néanmoins, il est possible de renforcer l'implication des investigateurs :

- L'un d'entre eux connaît Patricia Tribble personnellement. Cette dernière lui fait part du suicide de son amie, qu'elle ne trouve « pas clair ».
- Un investigateur peut être en relation d'affaires avec Max Hartwell, et commencer à enquêter via le meurtre de ce dernier.

Enjeux et récompenses

- **Arrêter les expériences de Van Arvelde.** Mettre un terme à ses expériences nauséabondes est l'objectif principal de ce scénario.
- **Sauver les captives.** Dans la demeure de Van Arvelde, les investigateurs découvriront deux autres victimes de ses expériences. À eux de les sortir de cette prison.
- **Sauver Simone.** Que faire de Simone, la femelle singe qui sait parler et écrire ? Comme elle est douée d'intelligence, est-ce un simple animal ? Quel est son statut ? La tuer est sans doute la plus mauvaise option imaginable.

Ambiance

Ce scénario est très orienté investigation. Mais le fond est sordide, contre-nature, et débouche au final sur une réflexion philosophique sur la différenciation entre l'animal et l'humain.

À l'affiche

Sarah Morgan

Victime des expériences de Van Arvelde, Sarah a réussi à s'échapper. Mais, enceinte d'un hybride homme-singe, elle a préféré se donner la mort en se jetant sous une rame de métro. C'est par elle que toute l'enquête débute.

Patricia Tribble

Seule amie de Sarah Morgan, c'est une jeune fille moderne qui ne connaît que trop bien les types comme Aldrovanti. Elle est le seul lien entre Sarah et ce truand.

Mario Aldrovanti

Petit truand séducteur, Aldrovanti sert de rabatteur à Van Arvelde. C'est lui qui lui procure « la chair fraîche » dont il a besoin pour ses expériences.

Max Hartwell

Le « Montreur de Monstres » s'est pris d'amitié pour Simone, la femelle singe. Il a même commencé à lui apprendre à écrire. Van Arvelde, découvrant ces manigances, le fait tuer par Jacob, le mâle.

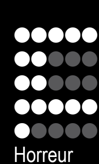
Joseph Van Arvelde

Anthropologue fou, fasciné par les grands singes blancs, son rêve est de créer une race d'hybrides humains-gorilles. À cette fin, il se sert de jeunes filles qui servent « d'incubatrices » pour donner naissance à ses hybrides.

Jacob et Simone

C'est le couple de grands singes blancs ramenés directement du Congo par Van Arvelde. Jacob est un mâle brutal, alors que Simone est une femelle qui parle quelques mots d'anglais et possède des rudiments d'écriture. Elle pourra être une alliée précieuse pour les investigateurs.

Fiche technique



Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	🕓🕓🕓
Nombre de joueurs	🕴🕴🕴🕴🕴
Époque	1925



Une rue new-yorkaise

UN DRAME DANS LE MÉTRO

Une jeune femme, non identifiée à l'heure où nous mettons sous presse, s'est jetée sur les voies de la station de la 16e rue au moment où la rame de métro arrivait. La malheureuse n'a pas survécu à ses blessures. Tout indique qu'il s'agirait d'un suicide et non d'un geste malveillant. Le trafic a repris normalement une heure après le drame. Le sergent H. Murphy, du NYPD, a déclaré qu'il s'agissait d'une jeune femme brune aux yeux marron, âgée d'une vingtaine d'années, qui portait un manteau d'hiver beige et une robe gris sombre, et a conclu que « toute information susceptible de l'identifier serait la bienvenue ».

16 janvier,
New York Pillar Riposte

Livre 3 : Singeries
Document 1 - Un drame dans le métro

L'INCONNUE DU MÉTRO IDENTIFIÉE

L'inconnue qui a commis l'irréparable le 16 janvier dernier à la station de métro de la 16e rue a été identifiée. Il s'agit d'une certaine Sarah Morgan, âgée de 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le geste de cette jeune femme apparemment sans histoires reste inexpliqué à ce jour.

18 janvier,
New York Pillar Riposte

Livre 3 : Singeries
Document 2 – L'inconnue du métro identifiée

Mise en place

Introduction des investigateurs

New York, 16 janvier 1925. Les Années Folles battent leur plein. Les pages faits-divers des journaux sont pleines de gangsters, de trafic d'alcool, d'histoires de corruption à la Maison Blanche… Bref, la routine. Un article dans un coin mentionne la mort d'un obscur écrivain nommé Jackson Elias, « assassiné dans sa chambre d'hôtel par une ou plusieurs personnes inconnues » (cf. page 30 du chapitre new-yorkais dans *Les Masques de Nyarlathotep*). Juste à côté, un texte encore plus court signale qu'une jeune femme s'est suicidée en se jetant sous le métro à la station de la 16e Rue. Les journaux en reparleront deux jours plus tard, pour signaler qu'il s'agissait d'une certaine Sarah Morgan, 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi (cf. Document 1 et Document 2 sur cette page).

Le lendemain, ses parents débarquent à New York, prennent livraison du corps et engagent un détective privé : « Retrouvez le salaud qui a poussé notre fille au suicide ». Comme de coutume, cette introduction est destinée à être modifiée en fonction des investigateurs. Telle quelle, elle peut fonctionner avec un détective privé, un journaliste curieux ou, à la rigueur, un médecin alerté par les bizarreries de l'autopsie (voir le paragraphe « La morgue »). Mais rien ne vous empêche de transformer l'un des investigateurs en parent inquiet, en témoin qui a tenté d'empêcher le drame, etc.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Joseph Van Arvelde est belge, anthropologue et complètement fou. Un siècle et demi après Sir Wade Jermyn, il est tombé sur la cité du Gorille blanc, quelque part dans les jungles du Congo belge. Il y restait quelques fanatiques, montant une garde vigilante auprès des derniers hommes-singes albinos. Comme son illustre devancier, Van Arvelde s'est laissé fasciner par ces créatures, et a fini par se convertir à leur religion. Passé dans le camp des Grands Anciens, flanqué d'un couple de « domestiques » monstrueux et pas entièrement humains, Van Arvelde est revenu à la civilisation et se consacre entièrement à ses recherches. Il a décidé de faire revivre la civilisation des hommes-singes. Ses expériences ont fait quelques dizaines de morts et, début 1914, il a été contraint de quitter Bruxelles, où certaines affaires de disparitions menaçaient de le rattraper. Installé à New York, il a gardé un profil bas pendant quelques années, avant de se remettre au travail, début 1919. Utilisant à bon escient sa considérable fortune, Van Arvelde s'est doté d'une petite cour de truands. Ils lui procurent de la « matière première », sous la forme de jeunes fugueuses qu'il accouple à l'homme-singe. Six ans après le début de ses travaux, il a obtenu des résultats encourageants : quatre enfants-singes plus éveillés que leur père. Le couple original est plus ou moins heureux – tous deux ont le mal du pays, et la

femme-singe souffre de se voir reléguée au rôle de nourrice pour les hybrides.
Van Arvelde est le genre de maniaque qui travaille tranquillement dans son coin, et dont les plans ne sonneront pas la fin du monde, même s'ils aboutissent. Cela ne l'empêche pas d'avoir brisé la vie de douzaines d'innocentes, dont celle de Sarah Morgan, qui s'est suicidée après s'être évadée de sa villa.

Par ailleurs, même installé dans une grande propriété à l'écart de la ville proprement dite, Van Arvelde a des voisins. Et ces voisins ont des amis. Six mois avant le début de ce scénario, Max Hartwell, « entrepreneur de spectacles » en visite dans la région, a eu l'occasion de voir l'une des deux créatures se promenant dans le parc du domaine Van Arvelde. Hartwell a tenté d'approcher le Belge, qui a fait mine de ne pas comprendre. Il n'a pas insisté, mais il est revenu sur place à plusieurs reprises, et a fini par prendre contact avec la femme-singe. Celle-ci parle assez d'anglais pour faire comprendre qu'elle est malheureuse. Hartwell, un brave homme, l'a revue à plusieurs reprises chez lui, et prévoyait de l'aider à fuir. Van Arvelde a découvert cette « trahison » et, peu après le début du scénario, il prend des mesures définitives pour y mettre un terme en lâchant l'homme-singe…

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Ce scénario se transpose sans difficultés majeures à **l'ère victorienne**. Vous y perdez le lien avec *Les Masques de Nyarlathotep*, mais vous y gagnez de jolies résonances xénophobes, très britanniques : le coupable est un « continental » qui tente de sauver un peuple simiesque en le croisant avec des Anglo-saxons. Les parents Morgan sont des presbytériens écossais plutôt que des habitants du Sud profond. Aldrovanti cesse d'être un mafieux italien pour devenir un maquereau français installé à Soho, et le tour est joué !

L'époque moderne est un pari plus risqué, dans la mesure où la science nous affirme qu'il n'existe pas de cité perdue dans la jungle congolaise, ni d'ailleurs de chaînon manquant entre l'homme et le gorille, qui ne sont de toute façon pas interfertiles. Tout cela *peut* se réconcilier avec la science du XXI[e] siècle. Le Congo est vaste et, à en croire Lovecraft, la cité perdue n'est pas immense. Elle est peut-être juste très bien cachée. Ces « gorilles » sont peut-être une branche inconnue de l'arbre généalogique de l'humanité. Les paléontologues vont de découverte en découverte et, depuis quelques années, on parle d'hybridation entre *homo sapiens* et leurs cousins néanderthaliens. Alors pourquoi pas un *homo congolensis* encore inconnu de la science officielle ? Quant à l'exhibition de monstres, elle est non seulement passée de mode, mais condamnée par la loi dans de nombreux endroits. Hartwell devient un éminent chirurgien qui, à titre bénévole, pratique des opérations de chirurgie réparatrice sur des individus à l'apparence « hors normes ».

Et si… je préfère commencer par l'affaire Hartwell ?
Le scénario fonctionne aussi dans ce sens-là, les événements de l'affaire Morgan émergeant plus tard, ou restant à l'arrière-plan.

Acte I : La suicidée du métro

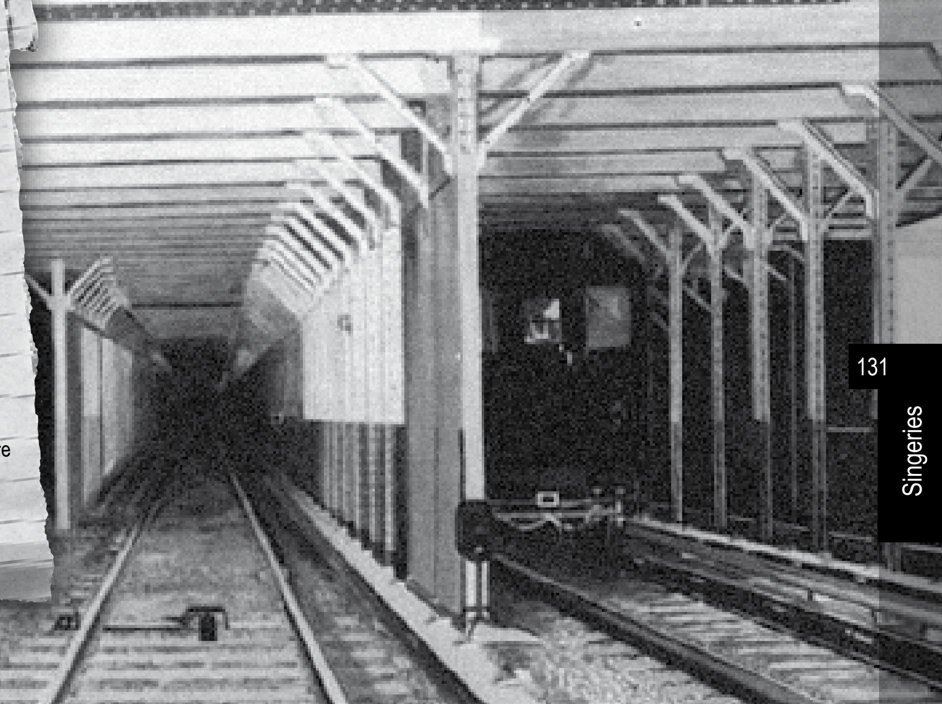
M. et M[me] Morgan

Isaiah et Katharine Morgan sont deux quinquagénaires desséchés et étroits d'esprit, qui n'ont jamais lu autre chose que la Bible et qui n'ont jamais quitté Haback's Corner (603 habitants) avant cette semaine. Ils ne cachent pas à l'investigateur que, pour eux, New York est une ville livrée à Satan.
« Une fois que vous aurez trouvé ce fumier, vous me faites signe, je viens avec des potes et on le pend », suggère M. Morgan, qui n'a pas une idée très claire de la manière dont la loi est administrée dans le Nord. Il a beaucoup de mal à comprendre que le lynchage ne fait pas partie du folklore de la région…
Concernant Sarah, ils savent assez peu de choses. C'était la rebelle de la famille. Les trois fils et les deux autres filles qui leur restent sont, grâce à Dieu, des enfants parfaits. Sarah a quitté la ferme il y a un peu plus d'un an, après une violente dispute avec sa mère. « Pensez donc, je l'ai surprise à se mettre du rouge à lèvres ! » Ils sont sans nouvelles depuis. Ils ont appris sa mort par la police de New York, et craignent fort qu'elle ne brûle en enfer, bien qu'ils ne puissent s'empêcher d'espérer que le Seigneur lui ait accordé le repos éternel.
Il n'est pas besoin d'être un grand psychologue pour se rendre compte qu'ils cachent quelque chose. Convenablement cuisinés, ils finissent, affreusement gênés, par ajouter que leur fille était enceinte. C'est le policier qui s'occupe de l'affaire, un certain sergent Murphy, qui leur a annoncé la nouvelle : « Et sans aucun ménagement ! Ces Irlandais sont vraiment des sauvages ! »

Lectures impies

Bien entendu, la lecture de la nouvelle de Lovecraft, Faits concernant feu Arthur Jermyn, est vivement conseillée. Comme assez souvent chez moi, Jean Ray est une source d'inspiration presque aussi importante que le Vieux Gentleman. Dans ce cas précis, plusieurs aventures de Harry Dickson méritent un coup d'œil, si vous arrivez à les trouver : Le Monstre blanc et Les Étoiles de la mort sont deux variations sur le thème des hommes-singes ; On a tué Mr. Parkinson et Le Club des hommes vilains mettent en scène des « freaks ».

Le métro new-yorkais









Au poste de police

Le sergent Brian Murphy est, dans l'ordre, gras, compétent, irlandais, roux et chroniquement débordé. Il reçoit les investigateurs devant un bureau encombré de paperasses, où le dossier consacré à Sarah est en train de disparaître sous d'autres, plus urgents. Murphy ne cache pas qu'il va s'occuper de ce cas de manière épisodique, quand les autres affaires dont il est chargé lui laisseront cinq minutes. Contrairement à ce qu'il craignait au début, le corps a été facile à identifier : Sarah avait laissé un petit mot dans son sac, sur le thème : « Je ne supporte plus de vivre, adieu à tous, prévenez mes parents à cette adresse. »
Il leur communique volontiers la liste des effets personnels de Sarah. Le seul indice est une clé, visiblement celle d'une chambre d'hôtel ou d'une pension de famille. « Si vous voulez courir après sa piaule, je vous souhaite bien du plaisir ! grogne Murphy. Signez-moi une décharge, et vous pouvez l'emporter. »
En revanche, le sergent refuse obstinément de leur montrer le rapport d'autopsie. Il marmonne : « C'est confidentiel… le règlement… je pourrais perdre mon job… » Bref, rien que de mauvaises excuses. Si les investigateurs font preuve d'autorité ou se montrent réellement casse-pieds, il les renvoie au docteur Banner, le médecin légiste.

La morgue

Banner officie à la morgue municipale, et contrairement à Murphy, il est très service-service. Sa réplique préférée est : « Non, je ne peux pas vous donner ce rapport ». Il sera un peu plus causant face à un confrère. En désespoir de cause, les investigateurs peuvent faire intervenir les Morgan qui, eux, ont tout à fait le droit de le consulter. Sarah était en bonne santé… et enceinte de presque six mois. D'un garçon. Enfin, d'une créature de sexe masculin, couverte d'un fin duvet blanc, aux bras trop longs et au visage tout à fait simiesque. Intrigué, le docteur Banner l'a autopsié, sans rien découvrir d'extraordinaire, et s'en est débarrassé en le jetant dans l'incinérateur de la morgue.

À la recherche de la chambre de Sarah

La recherche de la chambre de Sarah est un vrai travail de détective. Il va falloir sillonner New York, poser des questions à des douzaines de propriétaires d'hôtel pas causants, leur montrer une photo de Sarah fournie par les Morgan (voir Document 3, ci-contre), réussir une multitude de tests de Baratin… bref, faire tout ce que Sherlock Holmes ne se donne jamais la peine de faire. Les investigateurs finissent par arriver dans une « pension de famille » de Brooklyn qui loue des chambres meublées à la semaine ou au mois. La patronne, une Italienne maigre et vêtue de noir, reconnaît parfaitement Sarah. « Elle a loué une chambre il y a un peu plus de quinze jours, pour un mois. Ça fait un moment que je ne l'avais pas vue, mais vous savez, mes pensionnaires… Elles vont et viennent comme elles veulent ! » La chambre de Sarah est pratiquement vide. Les investigateurs y trouvent un peu de

linge de rechange, quelques magazines et un carnet d'adresses neuf, qui ne contient que deux entrées : ses parents et une certaine Patricia Tribble, qui vit dans le Queens.

Patricia Tribble

Patricia n'a pas le téléphone. Elle occupe un petit studio dans un immeuble de briques rouges, mais n'est pas souvent chez elle. Dans la journée, elle travaille comme assistante bibliothécaire dans le centre-ville et, quatre soirs par semaine, elle sort – restaurants les soirs de semaine, boîtes de nuit et cabarets les vendredis et samedis, avec des copines ou un admirateur. « Tricie » a toute la panoplie de la jeune fille moderne, cheveux courts, fume-cigarette et cynisme de façade. Elle a rencontré Sarah il y a un an. À l'époque, elles étaient voisines, et elles avaient sympathisé. « Sarah est une gentille fille, mais tout ce qu'il y a de plus provincial. Aucun sens des réalités, du genre à croire qu'elle va épouser un milliardaire et revenir dans son patelin pour faire honte à ses vieux parents. On s'est perdues de vue en juin dernier. » Elle ignore qu'elle s'est suicidée. La nouvelle lui donne visiblement un coup, et l'incite à se montrer plus bavarde. « En fait, je l'ai revue une fois. La semaine dernière. Elle a débarqué un soir, avec une tête à faire peur. Je l'ai emmenée dîner… on était à peine assises qu'elle a fondu en larmes dans sa serviette. Une fois calmée, elle m'a expliqué qu'elle était enceinte et qu'elle ne savait pas quoi faire, je lui ai donné le seul conseil raisonnable que j'ai trouvé : rentrer chez elle, tout raconter à ses parents, et attendre qu'ils lui pardonnent. Ça l'a fait pleurer encore plus, et elle m'a dit qu'elle ne pouvait pas, que c'était trop terrible, qu'elle mourrait plutôt que de rentrer, etc. Je l'ai consolée tant bien que mal et je lui ai dit de me rappeler quand elle irait mieux. De toute façon, grande sœur, c'est pas un job pour moi. » A-t-elle une idée de l'identité du père ? « Eh bien, ça dépend. En juin, quand on a arrêté de se voir, elle sortait pas mal avec un type, un Mario Aldrovanti. Il se prétendait impresario. C'est le genre de type que tu apprends à situer quand tu as un minimum d'habitude de la faune des boîtes de nuit – et sur sa tronche, y a marqué "maquereau", pas "impresario". »



Mario Aldrovanti

Consulté, le sergent Murphy confirme l'impression de Patricia. Aldrovanti est déjà tombé trois fois pour proxénétisme. Il a également quelques condamnations pour vol à son palmarès mais, depuis deux ans, il se tient très sage, « ou alors, il est protégé par un plus gros poisson », ajoute le sergent.
Aldrovanti habite un deux-pièces coquet pas très loin de l'université de Columbia, dans le nord de Manhattan. Il se lève vers deux heures de l'après-midi et commence sa journée vers huit heures, à l'ouverture des boîtes de nuit. Visiblement, tous les videurs et les barmans le connaissent. Si les investigateurs se renseignent, personne ne sait au juste ce qu'il fait : « Mais il est toujours là pour donner un coup de main, ou pour te présenter des gens dont tu as besoin. » La seule activité à laquelle les investigateurs le verront se livrer est la drague. Il est vrai qu'il y consacre un temps considérable, exerçant généralement ses talents sur de très jeunes filles naïves et impressionnables (si une investigatrice décide de jouer la chèvre, elle a intérêt à être bonne comédienne. Mario se méfie de tout le monde, juste par principe). S'il se sent surveillé ou menacé, Mario se fait protéger. Il a des tas d'amis, dont quelques armoires à glace en costard rayé qui viendront intimider les investigateurs, avant de leur administrer une leçon de choses avec des poings américains et des battes de baseball, le cas échéant. Si cela ne suffit pas, il ira se mettre au vert pendant quelques semaines dans un autre État, par exemple en Floride. En revanche, il y a une chose qu'il ne



Livre 3 : Singeries
Document 3 - Photo de Sarah Morgan

Les liens avec Les Masques de Nyarlathotep

Le culte du Gorille blanc et la cité perdue du Congo apparaissent en filigrane dans l'épisode kenyan et, de manière encore plus diffuse, à Shanghai. Lors de son séjour à New York, M'Weru se présentait sous le nom d'Anastasia Burnay, et prétendait être originaire du Congo belge. Van Arvelde l'a aidée à s'introduire aux États-Unis et a fait de gros efforts pour la « lancer » dans la bonne société. Ce n'est pas lui qui l'a présentée à Carlyle, il est trop prudent pour ça, mais les articles du *New York Pillar* qui parlent d'« Anastasia » le mentionnent parfois comme « un ami très proche de la poétesse africaine ». Jackson Elias avait fait le lien entre eux, et les investigateurs trouveront dans ses papiers une petite lettre de Van Arvelde, le Document 4, page suivante.
Si les investigateurs remontent cette piste, ils trouvent un Ven Arvelde tout à fait aimable, qui leur raconte une foule de petits riens sur Anastasia. Il peut notamment leur montrer un exemplaire dédicacé de sa plaquette de poèmes (dont l'impression a été payée par Roger Carlyle). C'était un microtirage, moins de cent exemplaires, et il n'est pas certain que les personnages aient eu vent de son existence. Rédigés en anglais, ces textes témoignent d'une belle maîtrise de la langue pour quelqu'un qui est censé avoir grandi dans une colonie francophone. Ils parlent de son pays, de forêts profondes et de savoirs anciens, sans jamais sortir des bornes d'un exotisme de bon aloi.
Après ce premier contact, Van Arvelde les fait surveiller plus ou moins discrètement par ses truands. S'ils se montrent encombrants, il appelle le culte de la Langue sanglante à la rescousse. Il en sait long sur la branche new-yorkaise de la secte, ses chefs et ses pratiques.
Il ne vous reste plus qu'à noyer les deux affaires auxquelles il est lié (la mort de Sarah Morgan et celle de Max Hartwell) au milieu des événements du chapitre new-yorkais.

New York, le 6 sept 1924

Monsieur Elias,

En réponse à votre dernière missive, je vous confirme avoir bien connu Anastasia Burnay, pour qui j'ai une affection toute particulière, tant sa poésie a séduit mon âme. Je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.

En attendant votre courrier pour fixer un rendez-vous

Bien à vous,

Joseph Van Arvelde

Livre 3 : Singeries
Document 4 - Lettre à Jackson Elias

fera *pas*, c'est paniquer et se rendre chez son employeur pour le prévenir. À sa manière, Mario est un professionnel. Approché directement, il joue les durs. Non, il ne sait pas ce qui est arrivé à Sarah. Oui, il est brièvement sorti avec il y a six mois, mais ça n'a pas collé. « Et qu'est-ce que ça peut vous faire ? Allez donc voir ailleurs si j'y suis ! » Il a une longue pratique des interrogatoires, et ne démord pas de sa version. Même un passage à tabac ne le fera pas changer d'avis. Les appels à son sens moral sont inutiles – il n'en est pas équipé. Restent deux possibilités : lui offrir beaucoup d'argent ou lui faire très peur. Pour lui, « beaucoup d'argent » veut dire dans les 5 000 $, autrement dit une somme largement hors de portée des Morgan (en gros, la totalité des économies de la plupart des investigateurs). Si les investigateurs s'arrangent quand même pour le faire parler – c'est possible, à condition de l'envoyer à l'hôpital ou de donner l'impression que l'on en est capable – Mario explique simplement que depuis deux ans, il fournit de la « viande fraîche » à un riche pervers, un « vieux type avec une sale tronche de fouine » qu'il rencontre chez *Antoine's*, un restaurant chic de Manhattan. Il lui a présenté Sarah, l'a laissée en sa compagnie et n'a aucune idée de ce qu'il en a fait. L'autre le paye toujours en liquide, et c'est lui qui le contacte par téléphone. Mario ne sait pas où le joindre. Normalement, il devrait appeler ces jours-ci… Forcer Mario à participer à l'élaboration d'une souricière est possible, notamment si on lui promet l'impunité par la suite. Dans ce cas, il emmène une investigatrice chez *Antoine's* et lui présente « M. Simon ». En fin de soirée, il les laisse. Van Arvelde drogue discrètement le dernier cocktail de sa victime avant de l'emmener chez lui et de la séquestrer dans la cave…

Chez Antoine's

Antoine's est un restaurant pseudo-français, cher et sélect, le genre d'endroit où un mafieux à la petite semaine comme Aldrovanti se remarque facilement. Les serveurs se souviennent tous de lui. Il dîne de temps en temps avec « un gentleman âgé et très élégant, certainement européen ». Des jeunes filles les accompagnent presque toujours.

À vous de décider à quel point Van Arvelde est prudent. S'il a deux sous de bon sens, le patron du restaurant ne le connaît que sous le nom de Monsieur Simon, et la piste s'arrête là, mais les investigateurs disposent maintenant d'une bonne description de leur adversaire. D'un autre côté, si les investigateurs passent à côté de la piste Hartwell, Van Arvelde peut faire l'erreur de signer des chèques de son vrai nom…

Acte II : Mort d'un montreur de monstres

Un nouveau cadavre

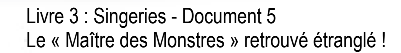
Alors que les investigateurs s'interrogent sur la manière de faire craquer Mario, un fait-divers spectaculaire fait la une de tous les quotidiens (voir Document 5, ci-contre).



New York Pillar/Riposte

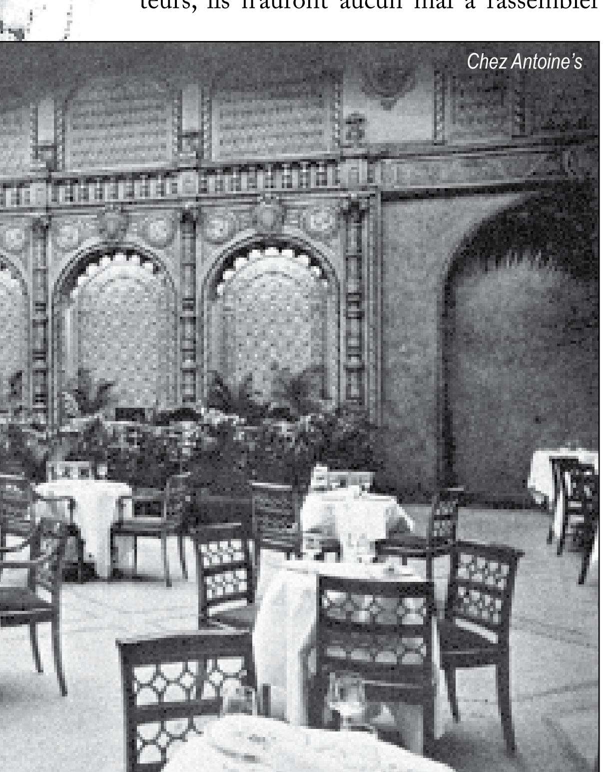
LE « MAÎTRE DES MONSTRES » RETROUVÉ ÉTRANGLÉ !

Max Hartwell, connu comme étant le « nouveau Barnum », a été retrouvé étranglé ce matin dans sa résidence de Maplewood (New Jersey). C'est la gouvernante qui a fait cette macabre découverte et a prévenu les forces de l'ordre. De source policière, la dépouille serait horriblement défigurée.
La police aimerait interroger M. Penitence Taggart, un ami de M. Hartwell, qui habitait chez ce dernier depuis plusieurs mois. M. Taggart, un phénomène de foire plus connu sous le surnom du « stupéfiant homme singe de Bornéo », a disparu dans la nuit du crime.
Âgé de cinquante-cinq ans, Max Hartwell a fait carrière dans les shows itinérants de « monstres » sur la côte est des États-Unis. En semi-retraite depuis plusieurs années, cet homme d'affaires « doux et bon » selon les dires de tous ceux qui l'ont approché, a fait travailler de nombreux « monstres » et continuait à gérer une agence de placement d'artistes. M. Hartwell n'ayant aucune descendance et n'ayant jamais été marié, ses « phénomènes de foire » sont ses seuls orphelins.



Livre 3 : Singeries - Document 5
Le « Maître des Monstres » retrouvé étranglé !

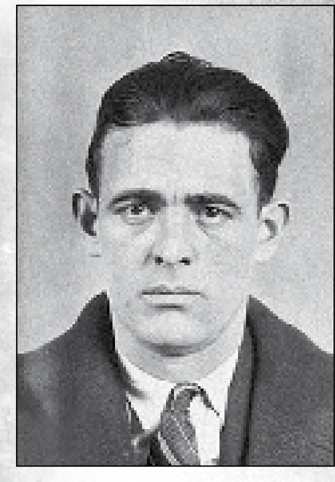
Max Hartwell, surnommé « le nouveau Barnum » ou « le maître des monstres », est retrouvé étranglé dans sa luxueuse résidence du New Jersey ! Dans le style de l'époque, les journalistes ne donnent aucun détail, mais laissent entendre que le crime a été d'une grande violence.
Si l'affaire pique la curiosité des investigateurs, ils n'auront aucun mal à rassembler quelques renseignements complémentaires. En plus de son agence de placement, Hartwell possédait plusieurs shows itinérants en sous-main. Les trois quarts des « monstres » de la côte est travaillaient ou avaient travaillé pour lui à un moment ou à un autre. Il coulait des jours paisibles dans un grand domaine, à l'écart du monde, servi par d'anciens pensionnaires.



Chez Antoine's

Enquête dans le New Jersey

Maplewood est une communauté rurale paisible, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest de Manhattan. La police locale prend la forme du **shérif Peter Carter**, un grand gaillard entre deux âges qui a horreur de tout ce qui sort de l'ordinaire. Il aime encore moins les amateurs que ses collègues de New York, mais les investigateurs finiront sans doute par l'amadouer. Selon le rapport d'autopsie, Hartwell a été étranglé par d'énormes mains simiesques…
Carter n'est pas homme à chercher des complications. Persuadé que Hartwell a été tué par Taggart, son pensionnaire, il déclenche une chasse à l'homme… qui reste obstinément infructueuse.
Si les investigateurs sonnent chez Hartwell, ils sont reçus par la gouvernante, une naine bossue nommée Mina, qui adorait son maître. Sur la nuit du crime, ce qu'elle a à dire n'a pas beaucoup d'intérêt. Elle a entendu des bruits de lutte dans le bureau, puis un grand bruit de verre brisé, c'est tout. Elle est certaine de l'innocence de Taggart, qu'elle décrit comme « très gentil ». Si les investigateurs la mettent en confiance, Mina signale que, depuis la fin de l'été 1924, Hartwell recevait de temps en temps la visite d'une mystérieuse femme voilée. Elle arrivait par la route, et Mina n'a jamais vu son visage. En revanche, elle était « immense », selon Mina, plus grande que la plupart des hommes.
Le personnel du domaine se compose d'une paire de jardiniers, d'un chauffeur, de deux femmes de ménage et d'une cuisinière. Les deux premiers sont frères et souffrent d'une maladie de peau qui leur donne l'air de lézards. Le chauffeur présente un fac-similé acceptable du masque d'Innsmouth. L'une des bonnes a une barbe, et l'autre n'a qu'un œil au centre d'un visage déformé. Quant à la cuisinière, elle est presque normale, elle



Mario Aldrovanti
Truand vicieux

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	65
Aplomb	1

Compétences

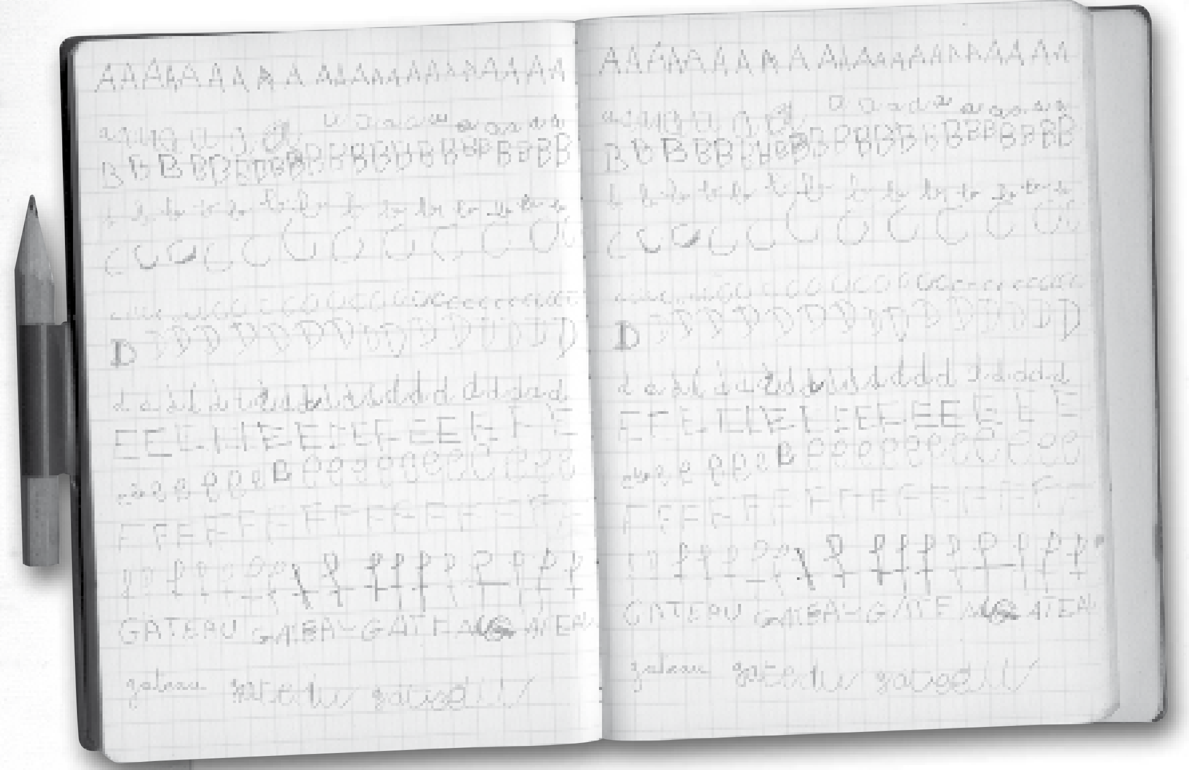
Athlétisme	35 %
Baratin	45 %
Conduite (auto)	25 %
Contacts (mafia et jeunesse dorée)	40 %
Drague	50 %
Intimidation	40 %
Jeu (poker)	45 %
Psychologie	35 %
Résister aux interrogatoires	60 %

Langues

Anglais	80 %
Italien	40 %

Armes

- Coup de poing 55 %
  Dégâts 1d3 +2
- Corps à corps 45 %
  Dégâts : spécial
- Rasoir 50 %
  Dégâts 1d3 +2



Livre 3 : Singeries - Document 6
Une page de cahier d'écolier

Un visage blanc à la fenêtre

Si vous estimez que les investigateurs ont besoin d'une petite poussée d'adrénaline, vous pouvez faire en sorte que l'assassin revienne sur les lieux du crime au moment où les investigateurs sont en train de travailler dans le bureau de Hartwell. À un moment donné, l'un d'eux regarde la fenêtre et voit un visage monstrueux, avec d'immenses yeux verts et des crocs, qui le fixe, l'air affamé (SAN : 1/1d4). La créature se rend compte qu'elle a été vue et disparaît aussitôt.

La brigade des monstres

L'enterrement de Max Hartwell se déroule en présence d'une foule imposante, composée en grande partie de phénomènes de foire qui mettent tous les autres assistants mal à l'aise. Un petit groupe prend le shérif à partie, aux cris de « Taggart est innocent ! »

Le plus résolu s'appelle **Louie**. Cet ancien instituteur, âgé de vingt-cinq ans, souffre d'une maladie dégénérative qui lui donne un faciès léonin – des traits bouffis, un nez aplati, plus de sourcils et des rides très marquées. Louie en a marre d'expliquer à un monde incrédule que, non, il n'a pas la lèpre et que, non, il ne mange pas de viande crue.

Il a une demi-douzaine d'acolytes, dont trois sont vraiment résolus à venger Max : deux costauds avec des barres de fer et un « homme-ver » à la structure osseuse bizarre. Les trois autres suivent et gueulent fort, mais se font rares au moindre signe de violence.

Louie et ses amis ne sont pas bien équipés pour mener l'enquête en dehors d'un cirque, mais ils pourraient apparaître chez Hartwell, voire chez les Gregson, et représenter un précieux appoint lors d'une confrontation avec Van Arvelde.

n'a « que » sept doigts à la main gauche. Tous sont désireux de coopérer, jusqu'à un certain point. Ils sont unanimement convaincus que Taggart n'aurait pas fait de mal à une mouche.

Le bureau de Hartwell est encore sous scellés, mais y pénétrer clandestinement n'a rien d'impossible. En cherchant bien, on y trouve plusieurs longs poils blancs et rêches. Si les investigateurs pensent à consulter un zoologue, ces poils le plongeront dans la perplexité. Ils n'ont rien à voir avec les longs poils roussâtres que l'on trouve en abondance dans la chambre de Taggart.

Dépouiller l'énorme correspondance que Hartwell entretenait avec ses employés et d'autres amateurs de « monstres » est un travail de titan, qui prendra des jours pour un résultat apparemment assez maigre. On y apprend que Hartwell aimait sincèrement ses créatures. Dans un tiroir, il y a un cahier dont la page de garde porte la mention « octobre 1924 » (voir Document 6, ci-dessus). À l'intérieur, un écolier singulièrement malhabile était visiblement en train d'apprendre à écrire. Si les investigateurs pensent à demander à Mina, les dates des leçons correspondent à celles des visites de la femme voilée. Enfin, l'agenda de Hartwell pour 1924 est soigneusement rangé dans un tiroir. Entre le 20 août et le 1er septembre, il a séjourné chez des amis, les Gregson. C'est la seule brèche dans une routine autrement immuable. Autrement dit, se diront les investigateurs, c'est sans doute là qu'il a rencontré la femme voilée…

Les Gregson

M. et Mme Gregson sont un couple charmant. Le mari est agent de change, l'épouse s'occupe de leurs deux enfants. Ils sont riches, heureux et sans histoires. Ils



Qui est Taggart, et où est-il passé ?

Si les investigateurs se renseignent sur son compte, « l'homme-singe de Bornéo » était né dans le Kansas en 1898. Affligé d'une pilosité hors du commun et de traits simiesques, il a travaillé toute sa vie dans des cirques. Cela ne l'empêchait pas de s'être donné une assez bonne éducation.

Taggart se remettait peu à peu d'une déception sentimentale chez son ami Hartwell. Mina et les autres le décrivent comme un dépressif qui dormait beaucoup, pleurait pas mal et noircissait des pages à destination de son amour inaccessible. (L'amour en question est écuyère dans le dernier cirque où il avait travaillé. Elle lui a préféré un clown.)

Lors de l'attaque du gorille blanc, Taggart était dans sa chambre. Il s'est précipité, est arrivé trop tard pour sauver son ami, mais il a pourchassé l'assassin. Une fois arrivé au fond du parc, le monstre s'est retourné… Quelques secondes plus tard, Taggart était mort, la gorge déchirée par ses crocs. Si les investigateurs passent la propriété Hartwell au peigne fin, ils trouvent une énorme tache de sang sommairement dissimulée sous les feuilles, ainsi que des touffes de poils roux… et quelques poils blancs identiques à ceux du bureau. Ne sachant pas quoi faire, le gorille blanc a embarqué le cadavre, pensant confusément qu'il ferait un dîner très convenable. Van Arvelde, contrarié par ce cadeau, a fait nettoyer les coussins de sa voiture et a ordonné à son chauffeur d'enterrer « ce faux homme-singe » dans les bois, avec ses autres victimes.

connaissaient Hartwell depuis trois ans, et l'avaient rencontré à un gala de charité. Ils l'aimaient beaucoup et sont très affectés par sa mort. Ils l'ont reçu en même temps que deux couples d'amis – tous les deux parfaitement normaux.

Après y avoir réfléchi un jour ou deux, Mme Gregson rappelle les investigateurs. Elle se souvient qu'au retour d'une randonnée à vélo dans les environs, Hartwell leur avait posé de nombreuses questions sur le vieux domaine Spencer : « … sauf qu'il ne s'appelle plus comme ça maintenant. Depuis une dizaine d'années, il appartient à un vieil original, un étranger, qu'on ne voit jamais. »

S'ils creusent cette piste, les investigateurs arrivent sur le pas de la porte de Van Arvelde.

Joseph Van Arvelde

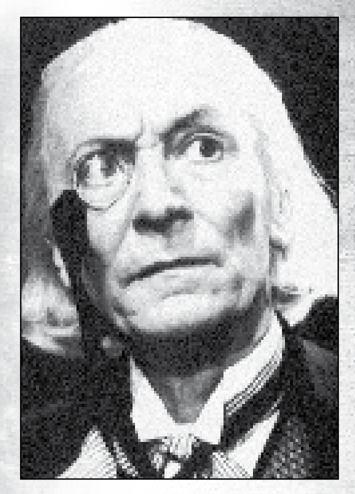
Une tournée de renseignements préliminaires ne donne pas grand-chose. Van Arvelde est un vieil excentrique belge, très riche, qui s'est installé dans la région en 1914. Beaucoup de gens supposent qu'il a fui les Allemands. D'autres, mieux informés, font remarquer qu'il est arrivé en avril, quatre mois avant que la guerre n'éclate. Les services de l'immigration signalent qu'il est arrivé avec Jacob et Simone De Vouck, un couple de domestiques dont les dossiers ont disparu depuis (en fait, il s'agissait du couple de créatures, Van Arvelde a trafiqué les souvenirs du préposé qui s'est occupé d'eux). Contactée, la police belge envoie par télégraphe une réponse qui peut se résumer par : « Il n'a jamais eu d'ennuis avec la justice, mais son nom a été mentionné dans des histoires pas claires, notamment la disparition de plusieurs prostituées. »

Van Arvelde se présente comme anthropologue, mais il n'a rien publié depuis des années. Une liste de ses œuvres complètes est disponible dans la plupart des grandes bibliothèques universitaires. Les obtenir et les lire prendra du temps (quelqu'un lit-il le français dans le groupe ?). Il est spécialisé dans les cultures du bassin du Congo, mais ses théories sont considérées comme peu crédibles par ses pairs. Les moins charitables utilisent même des épithètes comme « grotesques » ou « scandaleusement rétrogrades ». Il a soutenu à plusieurs reprises qu'il existait une civilisation blanche très avancée quelque part dans la jungle, allant jusqu'à affirmer qu'il s'agissait de descendants d'Atlantes… C'est une bonne occasion pour lâcher le nom de Wade Jermyn, dont il cite l'œuvre à de nombreuses reprises. Les investigateurs en feront ce qu'ils voudront…

Dans l'antre des monstres

Le manoir Van Arvelde se trouve à deux kilomètres de la plus proche maison. Il est entouré d'un vaste parc boisé, protégé des indiscrets par un haut mur surmonté de tessons de bouteilles. Si les investigateurs viennent en visite, ils ne verront que le petit salon du rez-de-chaussée, où les domestiques les font patienter, et le bureau du maître des lieux. La population du manoir se compose de :

- **Van Arvelde.** Il a presque 80 ans, il est chauve et ratatiné, porte un monocle qui ne lui va absolument pas et joue à l'aristocrate européen. Au premier contact, il est poli, donne l'impression de faire de son mieux pour aider le groupe, et nie avoir eu le moindre contact avec Aldrovanti et Hartwell. (Le personnel de chez *Antoine's* l'identifie sans mal. Pour aller prendre livraison de ses victimes, il portait une perruque… mais n'enlevait pas son monocle.) Interrogé sur les De Vouck, il perd contenance, mais se reprend et explique qu'ils ont quitté son service en 1922. Si les investigateurs insistent, il s'énerve vite, et sa vraie nature, celle d'un dangereux maniaque, affleure à la surface.
- **Henry Cobbins**, l'homme à tout faire. Tour à tour chauffeur, majordome et exécuteur des basses œuvres, Cobbins devrait apparaître aux investigateurs comme l'âme damnée de son maître. Ce n'est pas faux, même si Cobbins est plus humain qu'on pourrait le croire au premier abord. Il compatit aux souffrances de la femme-singe, et c'est lui qui la conduisait nuitamment chez Har-



Joseph Van Arvelde

Anthropologue nuisible

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	0

Compétences

Astiquer son monocle	60 %
Métier (savant fou)	75 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Psychologie	50 %
Anthropologie	60 %
Sciences de la vie (biologie)	30 %
Sciences de la vie (zoologie)	30 %

Langues

Anglais	70 %
Français	90 %
Lingala	40 %

Armes

• Pistolet cal .38 Dégâts 1d10	25 %

Sortilèges : Cauchemar, Déflagration mentale, Envoyer des rêves, Fascination, Trou de mémoire et Flétrissement (qu'il utilise de temps en temps sur ses prisonnières les plus rebelles).

Jacob et Simone

Grands singes blancs

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	4d6 +12	26
CON	3d6	10-11
TAI	2d6 +12	19
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Points de vie	15
Impact	+6

Compétences

Chercher de la nourriture	50 %
Se cacher	75 %
Parler un dialecte lingala	40 %
Parler anglais	20 %

Armes

• Morsure 45 %
 Dégâts 1d6 + impact
• Pattes 45 %
 Dégâts 1d6 + impact

Protection : 2 points de peau.

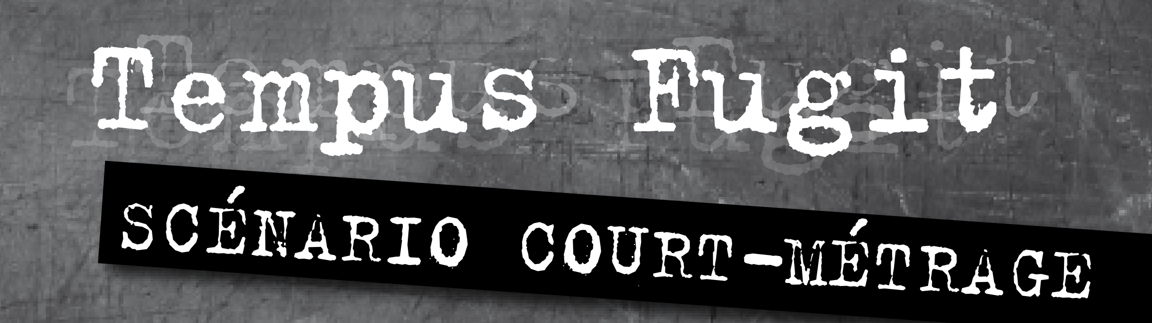
twell. Il pourrait coopérer avec les investigateurs, si ceux-ci ne viennent pas pour massacrer tout le monde.

- **Greta Cobbins**, la cuisinière. Elle est petite, ronde et avenante en surface. En réalité, c'est elle qui sert de geôlière aux prisonnières. Elle est sans cœur et volontiers cruelle. Elle ne s'humanise qu'avec Henry, son époux depuis plus de vingt ans.
- **« Jacob »**, l'homme-singe, vit dans une chambre confortable, au grenier. Si on la visite en son absence, tout ce qu'on pourra dire, c'est que son occupant est très grand et qu'il a un goût prononcé pour le brandy et les cigares. La situation lui convient assez pour qu'il reste fidèle à Van Arvelde… et donc, pour qu'il entreprenne d'arracher la tête des intrus.
- **« Simone »**, la femme-singe, est un cas plus complexe. La culture d'origine des hommes-singes est matriarcale et, théoriquement, elle devrait dominer Jacob. Depuis qu'ils sont à New York, elle a perdu le contrôle de la situation au profit de Van Arvelde. Servir de « mère adoptive » aux hybrides est la dernière chose qui l'empêche de prendre la fuite – pour aller où, de toute façon ? Les investigateurs devraient être surpris de trouver une alliée dans les rangs de l'ennemi. Surtout une alliée de deux mètres dix, couverte de fourrure blanche, avec des crocs et d'énormes mains simiesques. Sa chambre, en face de celle de Jacob, est plus simplement meublée.
- **Les quatre hybrides** vivent dans un bâtiment annexe, derrière la maison. Ils se situent à divers degrés d'évolution entre l'homme et le singe. Devenu adulte, l'un d'eux pourra passer pour humain… Pour le moment, ce sont de déplaisantes petites brutes qui se nourrissent de viande crue.
- **Deux prisonnières** sont, comme il se doit, enfermées à la cave. Elles occupent des cellules séparées, sont en état de choc et ont beaucoup de mal à comprendre qu'on vient les délivrer. L'une d'elles est enceinte. Les tombes de toutes celles qui les ont précédées se trouvent dans un petit coin boisé, à l'est de la propriété.

L'homme-singe frappe !

Après leur visite, Van Arvelde les fera suivre par Cobbins. Une fois qu'il aura leurs adresses, il se renseignera sur eux. S'il se sent menacé, il leur enverra Jacob. Celui-ci grimpe des murs apparemment lisses, peut s'introduire à peu près partout, et est tout à fait capable de tordre le cou à n'importe quel investigateur isolé. Dans la grande tradition du genre, il devrait essayer de le faire, être reçu par une grêle de balles, prendre la fuite, regagner la voiture et conduire son ou ses poursuivants jusqu'au manoir. Pour leur seconde visite, les investigateurs peuvent en toute bonne conscience monter une opération commando. Faire intervenir les autorités est également du domaine du possible. Après tout, le sergent Murphy n'a pas clos le dossier, et Van Arvelde est un criminel avéré. Si les policiers investissent le domaine, ils abattront certainement Jacob. Il restera à se préoccuper du sort de Simone qui, parlant quelques mots d'anglais et ayant des rudiments d'écriture, ne peut pas être considérée comme un singe. Livrée à elle-même, elle finira probablement ses jours dans un cirque itinérant.




Tempus Fugit
SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs rêvent, s'éveillent et se rendorment, tout cela afin de mieux lutter contre le temps.

En quelques mots

Les efforts de Perceval Stratton-White, rêveur, pour aider son ami Anorion, chevalier-garde de Kuranès, à surmonter un chagrin d'amour, débouchent sur une catastrophe qui menace l'essence même de la cité de Celephaïs. Les rêveurs parviendront-ils à limiter la casse, et aideront-ils Kuranès à rendre la justice ?

À l'affiche

Messire Anorion

le chevalier au cœur brisé
Chevalier-garde de Kuranès
et ami de Perceval Stratton-White.

Perceval Stratton-White

Rêveur très mal inspiré, ses intentions sont pures, mais leurs résultats sont catastrophiques.

Le Lion et la Licorne

Agents dociles,
mais peu présentables, du roi Kuranès.

Kuranès, le roi rêveur

Souverain mélancolique de Celephaïs,
de Serranie et autres lieux.

Implication des investigateurs

Les personnages sont de passage à Celephaïs. Leur séjour peut être touristique, induit par un autre scénario… ou complètement involontaire. C'est l'un des avantages des Contrées : s'ils n'ont aucune bonne raison de venir visiter les terres du roi Kuranès, vous pouvez parfaitement leur dire que cette nuit-là, ils rêvent de la ville, un point c'est tout.

Et croyez-le ou non, alors que nos héros se détendent dans une auberge, un vieil homme vient s'asseoir à leur table pour leur proposer du travail…

Enjeux et récompenses

- Les machinations maladroites de Stratton-White ont un impact sensible dans le monde réel, où il met en péril la santé mentale et physique d'un grand nombre de braves gens qui ignoraient tout de ce qui s'étend au-delà du mur du sommeil. Selon la manière dont les personnages perçoivent les Contrées, leur salut peut être leur première motivation ou une simple conséquence de leurs exploits oniriques.
- Le sort de Celephaïs ne peut laisser personne indifférent. Sans cette ville, les Contrées du rêve seraient diminuées, appauvries…
- Se faire remarquer par le roi Kuranès peut être une excellente chose ou l'amorce d'un grand nombre de nouvelles missions.

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	4 horloges
Nombre de joueurs	5 silhouettes
Époque	Années 20 - Contrées du rêve



Ambiance

Faites de votre mieux pour faire ressentir aux joueurs le *contraste* entre les scènes oniriques et celles qui se déroulent dans le monde de l'Éveil. New York est un paysage de grisaille, de suie, de briques et de crasse, peuplé de types douteux portant des vêtements élimés ; Celephaïs est un paradis de lumière dorée et de bâtiments gracieux, où les passants sont courtois et vêtus de soieries précieuses. Soignez votre vocabulaire, n'employez pas de mots simples là où un terme plus recherché aurait un meilleur impact. Au lieu de votre habituelle liste d'adjectifs synonymes d'« horrible », pillez un thésaurus à la recherche de listes de pierres semi-précieuses et autres matériaux rares, compilez des mots recherchés pour décrire les personnages non-joueurs…

Les *motivations* des protagonistes sont l'autre élément qui différencie cette histoire des scénarios habituels. Il n'y a pas l'ombre d'un sorcier malfaisant à l'horizon, même si les personnages vont sans doute en chercher un par réflexe. Stratton-White, le « méchant » de l'histoire, est un brave homme, et la racine de toute l'affaire est une histoire d'amour malheureuse, un ingrédient qui n'apparaît pas souvent dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. Les conséquences des actions des uns et des autres n'en sont pas moins dramatiques, mais il n'y a pas l'ombre d'un Grand Ancien à l'horizon…

Mise en place

Celephaïs, au pays d'Ooth-Nargai

Celephaïs… quel rêve sublime ! La cité est la perle d'un Orient qui n'a jamais existé, une version des *Mille et une nuits* magnifiée par l'imagination débordante du roi Kuranès, son créateur et souverain.

Laissez donc nos héros découvrir la ville, ses ruelles étroites et interminables, ses bazars monumentaux où des marchands enturbannés vendent des épices inconnues sur terre et des soieries tissées de rayons de lune, son port où l'on croise des voyageurs venus de terres inconnues, ses innombrables temples pavés de pierres précieuses où des prêtres couronnés d'orchidées servent des dieux inconnus aux noms sonores, ses tours et ses mille minarets qui montent à l'assaut d'un ciel céruléen, sans oublier le gracieux Séjour des soixante-dix délices, en cristal rose, où Kuranès réside lorsqu'il est en ville…

À Celephaïs, la moindre masure prend des allures de palais. Les rares mendiants sont évidemment des princes déguisés. Les citoyens ordinaires jouissent d'un luxe inimaginable dans le monde de l'Éveil. Bien sûr, ils travaillent, mais c'est juste pour pouvoir remplir leur rôle dans les multiples aventures qui se nouent tous les jours en ville. La noblesse, composée de chevaliers justes et bons, partage son temps entre les joutes, le service du roi et une vie paradisiaque dans les manoirs qui entourent la ville.

Lorsque l'on s'enfonce dans la vallée de l'Ooth-Nargai, l'influence orientale s'efface peu à peu au profit de la légende arthurienne, sans jamais disparaître complètement. Après une longue marche, le voyageur arrive enfin à Cornouailles-sur-Mer, le troisième rêve de Kuranès, un village de son Angleterre natale, tout simple, avec une petite abbaye romane et un modeste palais d'été mi-gothique mi-XVII[e] siècle. C'est là que le vieux roi, lassé des splendeurs, passe l'essentiel de son temps, méditant tristement sur sa jeunesse enfuie. Il a dédaigné le monde de l'Éveil de son vivant, et maintenant que son corps est mort, il en est banni à tout jamais, alors qu'il donnerait n'importe quoi pour revoir son village natal.

Le temps ne passe pas…

De toutes les Contrées fréquentées couramment par les rêveurs, Celephaïs est la plus belle et la plus innocente. Ni la maladie, ni la mort, ni le temps n'y ont cours. Oh, le soleil s'y lève et s'y couche comme partout ailleurs ! Les belles journées d'été se succèdent, avec parfois une petite averse pour rompre la monotonie, mais les habitants de la ville ne vieillissent pas. Les enfants sont envoyés dans l'Ooth-Nargai pour y grandir, sans quoi ils resteraient éternellement nourrissons.

Le bonheur est éternel. La douleur aussi, et cela nous amène au début de notre histoire. Il était une fois un noble chevalier qu'une belle dame repoussa. Partout ailleurs qu'à Celephaïs, le cœur brisé de messire Anorion aurait guéri en quelques mois. Mais ici, c'est impossible. Le temps n'existe pas, il ne peut donc pas apaiser les souffrances nées d'un amour déçu.

Le chevalier aurait pu s'exiler, mais cela l'aurait obligé à renoncer à la vue de sa bien-aimée, et il n'aurait pu le supporter. Hélas, il ne pouvait pas non plus vivre près d'elle en la sachant heureuse avec un autre – et ce, pour l'éternité, le temps n'étant pas là pour changer l'amour de la belle en habitude, puis en indifférence. Le pauvre chevalier songea très sérieusement au suicide, mais lorsqu'on a l'honneur de servir le roi Kuranès, le



Celephaïs

Lectures oniriques

Celephaïs est une courte nouvelle d'H. P. Lovecraft, à lire absolument avant de faire jouer ce scénario. Une description plus complète de Celephaïs figure dans À la recherche de Kadath : Randolph Carter y fait halte pour s'entretenir avec Kuranès. Ces deux histoires sont très représentatives du style de narration que vous devez rechercher pour ce scénario.

meilleur monarque de toutes les créations, on ne déserte pas !
Le chevalier avait un ami, un rêveur nommé Perceval, à qui il raconta son drame. Et tout dérapa. Dans le monde de l'Éveil, Perceval Stratton-White est un industriel. Depuis quelques mois, il consacre beaucoup plus de temps et d'énergie à ses explorations oniriques qu'au monde réel, et il commence à se demander lequel des deux univers est le plus important. Bref, il est en train de perdre la tête. Cela ne l'empêche pas d'être bien intentionné, et d'être désolé pour son ami le chevalier. Après avoir beaucoup réfléchi à son problème, il a trouvé une amorce de solution. Le chevalier ne voulant pas sortir du royaume pour se mesurer au temps, pourquoi ne pas amener le temps dans le royaume ? L'Horloge naquit ce jour-là (si l'on peut dire, dans un royaume où les jours ont tous tendance à se ressembler). Les débuts du projet furent modestes. À l'origine, Perceval voulait seulement construire une petite pendule pour introduire un peu de temps dans le seul domaine du chevalier. Ce fut un échec. Pas découragé pour autant, Perceval décida de construire un modèle plus grand, puis un autre…
Des problèmes logistiques apparurent bien vite. Rêver une machine exige des esprits rompus à la technologie et capables de la visualiser même dans leur sommeil. Or, ce genre d'individus a rarement ce qu'il faut pour devenir rêveur. De plus, il faut du personnel pour l'entretenir, la réparer…
Depuis quelques jours, Perceval verse de la drogue à rêver dans la nourriture qui est servie à la cantine de son usine. Tous les ouvriers n'y sont pas sensibles, mais ceux qui passent dans les Contrées font une main-d'œuvre acceptable. Restait l'encadrement, pour lequel Perceval a eu recours à son beau-frère, pharmacien à la fortune médiocre et aux scrupules inexistants. Moyennant une somme qu'il jugea fabuleuse, le pharmacien ajouta de la drogue à rêver aux médicaments qu'il vendait aux deux horlogers de son quartier.
Au moment où les investigateurs rentrent en scène, l'Horloge est presque achevée et, cette fois, elle fonctionnera. Le temps, banni de Celephaïs, y fera une apparition fracassante. Une Celephaïs « normalisée », où le temps passerait comme sur Terre, perdrait une bonne partie de son charme. Perdu dans ses rêveries morbides, Kuranès n'a pas senti la menace. Du moins pas consciemment. À un niveau plus profond, c'est une tout autre histoire… Sans en avoir vraiment conscience, il a rêvé deux serviteurs, chargés de remonter la piste des étranges perturbations qu'il sent aux frontières de son domaine. Les modelant conformément à ses obsessions présentes, il leur a donné la forme d'un Lion et d'une Licorne héraldiques, inspirés de ceux qui soutiennent le blason du Royaume-Uni. Ils sont très beaux mais, même à Celephaïs, ils ne passent pas inaperçus. Cela gêne un peu pour enquêter et les oblige à recourir à des agents autres, par exemple les personnages.

Introduction des rêveurs

Or donc, une auberge, un vieil homme et une mission. **Maître Uar**, leur interlocuteur, est un caravanier peu estimé de ses pairs en raison de son avarice, mais redouté pour son sens des affaires. Aujourd'hui, son turban est légèrement de travers, sa barbe pleine de miettes, mais ses yeux brillent d'intelligence.
« On dit que vous venez de l'autre monde, n'est-ce pas ? commence-t-il après les politesses d'usage. J'ai cru comprendre que vous autres gens de l'Éveil, vous aviez tendance à vous entraider… Si vous vous sentez d'humeur à faire une bonne action, j'ai recueilli un étranger tout comme vous l'autre jour. Je ne sais pas quoi en faire et, franchement, il m'encombre. Si vous vouliez m'en débarrasser, je vous en serais reconnaissant. »
C'est un simple service, qui ne mérite pas une très grosse récompense, peut-être un simple dîner dans l'un des meilleurs restaurants du front de mer. Si les rêveurs négocient, Uar accepte de les laisser voyager gratuitement avec l'une de ses caravanes. Contrairement à ses habitudes, il ne marchande pas trop durement. En fait, il travaille pour le Lion et la Licorne, et il a déjà été grassement payé pour embaucher un groupe de rêveurs.

L'homme qui ne devrait pas être là

Si les rêveurs acceptent de s'intéresser à l'affaire, maître Uar les conduit au caravansérail qui s'étend au nord de la ville. Ses marchandises, ses guides et ses animaux de bât en occupent une aile entière. Le problème du caravanier est un petit vieillard aux traits profondément marqués, avec un bouc et des sourcils hirsutes. Il est vêtu d'une blouse grise élimée, les poches pleines de pinces, de tournevis minuscules et d'outils étranges. Roulé en boule dans un coin du bureau de maître Uar, il frissonne comme s'il était au pôle alors que le climat de Celephaïs est semi-tropical. Son récit est décousu : un matin, il s'est « réveillé » dans un immense hangar souterrain, en compagnie d'autres prisonniers. Des créatures, sur la description desquelles il ne s'étend pas, servaient de contremaîtres, et elles l'ont fait travailler sur une Machine – on sent le « M » majuscule lorsqu'il en parle. Tous les ouvriers jouissaient d'une semi-liberté et, un jour où il se promenait dans le parc – il y a un grand parc à la surface – il a été attaqué et enlevé par un « monstre affreux » (une description qui vexerait

beaucoup le Lion). Après, ses souvenirs sont confus. Il lui semble qu'il a passé un long moment à traverser la forêt, le monstre le tenant dans sa gueule comme s'il était un chaton. Sa blouse montre effectivement de grandes déchirures dans le dos. Il s'est évanoui en cours de route et s'est réveillé dans cette pièce. Il a perdu ses lunettes, il ne comprend rien à ce qui lui arrive, pense que c'est un affreux cauchemar et prie de toutes ses forces pour se réveiller. Que les rêveurs pensent à lui demander ou non, ils apprendront son nom et son adresse, qu'il répète régulièrement à mi-voix pour s'assurer qu'il n'a pas complètement perdu la tête. Il s'appelle Henry Dornier et vit à Brooklyn (ou dans n'importe quelle ville de votre choix, pourvu qu'elle ne soit pas trop éloignée du domicile des personnages).

Dornier ne se drogue pas, n'a jamais rien lu de plus pernicieux qu'une version expurgée du *Capital* et n'a jamais rencontré de sinistre lama tibétain. Bref, il n'a rien de ce qui fait d'habitude un rêveur. Ça se sent, et il vit toute l'expérience comme une très déplaisante plongée dans le délire. Une heure ou deux après l'arrivée des personnages, il se détend subitement. Son corps devient flou, et il disparaît peu à peu. Il s'est réveillé. Uar, s'il est présent, est très impressionné par « ce tour de magie ». Les rêveurs se retrouvent avec un petit mystère à résoudre, qui passe probablement par un retour au monde réel. Peu après, leurs réveils sonnent, les rappelant à la dure vie de tous les jours…

Acte I : Le monde de l'Éveil

Henry Dornier, horloger

Dornier vit dans un immeuble légèrement délabré, dans la partie la moins reluisante de Brooklyn. Après toutes les splendeurs de Celephaïs, le béton et les briques disjointes devraient faire un choc pénible aux investigateurs… À moins qu'ils n'arrivent à le cueillir très tôt le matin ou en fin d'après-midi, Dornier n'est pas chez lui. N'importe quel voisin peut leur donner l'adresse de son magasin, deux rues plus haut.

En les voyant entrer dans sa modeste boutique d'horloger, Dornier devient blême. Il se souvient fort bien de « son cauchemar », et en voir débarquer une partie dans son train-train quotidien est un choc trop brutal pour lui. Il les regarde d'un air hagard, et s'écroule comme une masse derrière son comptoir. Il reprend connaissance quelques minutes plus tard. Les investigateurs vont avoir du travail pour lui expliquer ce qui lui arrive !

Lorsqu'il aura accepté leur histoire, Dornier se déclare ravi de leur assistance. Mais il ne sait vraiment pas ce qui lui est arrivé, ni ce qu'il faisait « là-bas ». Dornier est un client geignard et, sorti de son domaine de compétence, pas très malin. La solution du mystère se trouve chez lui, sur la table de nuit. C'est une petite boîte en carton, à

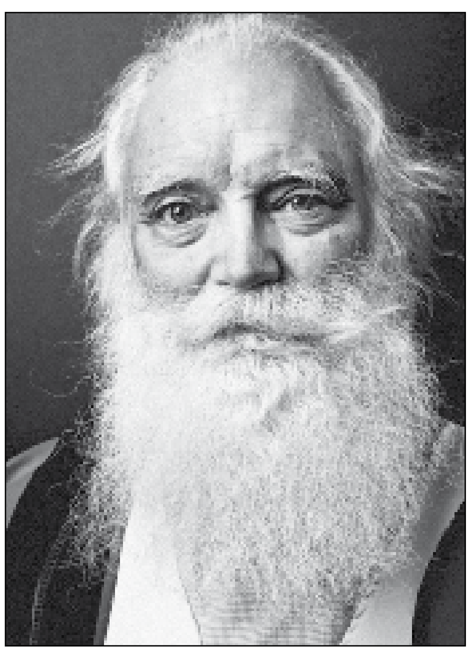
Variations

Et si… je veux changer d'époque ?
La transposition à **l'ère victorienne** est pratiquement instantanée. L'épisode new-yorkais se déplace à Londres sans difficulté. Le statut du roi Kuranès, en revanche, est une variable intéressante. Son corps physique est-il encore en vie ? Dans ce cas, la ville vit dans l'attente de son roi. Le Lion et la Licorne ont adopté d'autres formes plus adaptées à la ville. Un djinn et un phénix seraient davantage dans le ton. Le jugement final sera assuré par le Cadi, un vieux magistrat qui fait office de régent pour Kuranès. Bien sûr, il est également possible que le dernier des Trevor, alias Kuranès dans le monde des songes, soit mort depuis peu. Dans ce cas, son rêve cornouaillais n'existe pas, le Lion et la Licorne ont une forme « mille et une nuits », et il est à Serranie lorsque la crise éclate.
Au **XXIe siècle**, les scènes du monde de l'Éveil nécessitent quelques retouches, glissant de New York à une ville industrielle souffrant de graves difficultés. L'entreprise de Stratton-White est au bord de la faillite. La partie onirique du scénario fonctionne telle quelle : Kuranès est toujours sur son trône, et les limitations technologiques inhérentes aux Contrées empêchent la construction d'une Horloge plus sophistiquée.

Et si… je ne veux pas commencer dans les Contrées du rêve ?
Aucun souci, sautez l'introduction. Les personnages sont mis sur la piste de Stratton-White par un incident dans le monde de l'Éveil. Dornier peut faire une crise de convulsions dans la rue, sous leur nez, ou chercher de l'aide auprès d'un psychiatre.

Et si… je ne veux pas m'encombrer du monde de l'Éveil ?
Rien n'empêche de faire jouer ce scénario à des natifs des Contrées du rêve. Dans ce cas, Dornier a vu un blason, quelque part pendant sa captivité. Il peut le décrire sommairement : des fleurs blanches sur fond rouge. Les personnages n'ont plus qu'à aller consulter le Collège d'Héraldique, où ils découvrent que le chevalier-garde Anorion porte de gueule à cinq roses d'argent. Avant qu'ils aient pu exploiter cette piste, l'Acte II les rattrape.





moitié pleine de poudre blanche. L'étiquette, manuscrite, indique « bicarbonate de soude ». Dornier en prend deux cuillerées dans un verre d'eau chaque soir avant de se coucher, pour apaiser ses digestions difficiles. Un examen attentif révèle de petits grains colorés, qui n'ont rien à faire dans une honnête boîte de médicament. L'analyse ou une expérience prudente le démontre : ils agissent comme un puissant somnifère et expédient la conscience du dormeur dans les Contrées du rêve. Les personnages n'auront probablement même pas à s'en assurer, dans la mesure où c'est la seule chose louche de toute la vie de Dornier. Ce dernier est tout étonné, il a acheté le bicarbonate à M. Klerner, le pharmacien du quartier, « un bien brave homme ».

Léopold Klerner, pharmacien

L'officine de Klerner est située dans une petite rue latérale, à cinq minutes à pied de chez Dornier. Comme tous les drugstores de l'époque, on y trouve des médicaments, mais aussi des journaux, des sodas et diverses autres choses sans grand intérêt. Klerner est un petit homme voûté, au visage chafouin, qui se ferme comme une huître si on prononce les mots « bicarbonate » et « Dornier » dans la même phrase. Toutefois, ses mains se mettent à trembler…

Klerner sera probablement un enquiquinement majeur pour les investigateurs. Il nie tout en bloc avec beaucoup d'aplomb. Sa boutique est sans cesse fréquentée par tous les gens du quartier, qui l'aiment bien, et il n'hésite pas à appeler à l'aide si les personnages le bousculent. Il vit audessus de son magasin. Réveillé par des cambrioleurs maladroits, il appelle la police. Sous son comptoir, un sachet à moitié plein d'une poudre multicolore signe sa culpabilité.



Klerner n'est pas complètement déraisonnable, mais il est borné et cupide. Si les investigateurs parviennent à le convaincre qu'il s'est fourré dans une sale affaire – ou à lui faire assez peur – il se dégonfle. Pleurnichant d'avance sur son sort, il leur explique que sa sœur a épousé M. Stratton-White, le gros industriel du quartier. Son beau-frère est venu le voir la semaine passée avec « une proposition d'affaires ». Il a prétendu qu'il avait inventé un nouveau somnifère et qu'il voulait le tester discrètement sur les clients de Klerner. Sur deux clients précis, en fait : Henry Dornier et Gunther Apfelmeyer. Tous deux sont horlogers et fréquentent le drugstore depuis des années… Klerner a bien senti que l'histoire de Stratton-White ne tenait pas debout, mais un chèque au montant coquet a vite fait taire ses scrupules, déjà peu nombreux.



Gunther Apfelmeyer, horloger

Son magasin d'horlogerie-bijouterie se trouve un peu plus haut dans la rue, là où le quartier modeste où vivent Dornier et Klerner s'améliore de quelques crans. Il y a plus de verdure, les maisons sont mieux entretenues, on croise quelques voitures… Malheureusement, le magasin est fermé, et ce, depuis plusieurs jours à en croire les voisins. Apfelmeyer habite à deux pas, dans un petit appartement. Il ne répond pas aux coups de sonnette. Si les investigateurs enfoncent la porte, ils le trouvent profondément endormi. Il ne s'est ni lavé, ni rasé, ni réveillé depuis plusieurs jours. Sur sa table de nuit, un sachet de poudre dentifrice presque vide montre des grains colorés suspects.

Réveiller l'horloger s'avère être une tâche difficile, au point où il vaudrait mieux appeler une ambulance et le faire hospitaliser. Il reprend laborieusement ses esprits en fin de journée, le temps d'assurer à qui veut bien l'entendre que tout va bien et qu'il veut rentrer chez lui. Si on le laisse faire, il reprend une dose de drogue et « retourne travailler ». Son témoignage recouperait celui de Dornier s'il avait envie de discuter avec les investigateurs, mais il perçoit cette excursion onirique comme l'occasion de réaliser son « chef-d'œuvre ».

Perceval Stratton-White, industriel

La tôlerie Stratton-White se trouve au nord du quartier. C'est un immense quadrilatère de brique et de pierre sombre, où des machines de métal noir rugissent en permanence, crachant des feuilles de tôle de toutes les

La tôlerie Stratton-White



Perceval Stratton-White

Rêveur mal inspiré

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	50

Compétences

Avoir l'air mal réveillé	55 %
Métier (affaires)	50 %
Paniquer lorsqu'il perd le contrôle de la situation	65 %
Rêver	50 %
Trouver des solutions très compliquées à un problème simple	99 %

Armes

Rien dans le monde de l'Éveil. Dans les Contrées du rêve, c'est un escrimeur passable (fleuret 55 %, 1d6).

tailles et toutes les formes. Stratton-White y passe ses journées et, assez fréquemment, ses nuits. Son appartement de Manhattan est occupé par une épouse effacée, deux enfants et un couple de domestiques. La bibliothèque contient un bric-à-brac de textes occultes, dont un traité d'alchimie qui a visiblement été beaucoup compulsé.
Stratton-White est un quadragénaire élégant, au front légèrement dégarni, qui donne en permanence l'impression de ne pas être vraiment là. Si les investigateurs cherchent à le rencontrer sous un prétexte quelconque, il les écoute poliment et répond à leurs questions, sans se donner la peine de paraître intéressé par leur affaire. Au moment où il se prépare à les éconduire, un contremaître se précipite dans le bureau : « Monsieur le directeur, il est arrivé un accident. L'un des ouvriers s'est fait happer par une machine et a eu un bras arraché.

On a prévenu le docteur, mais le temps qu'il arrive… » Si l'un des personnages est médecin, c'est le moment de se rendre utile. Wilson, l'ouvrier, est en état de choc. Ses camarades valent à peine mieux. Apparemment, Wilson somnolait depuis le début de la matinée. Une seconde d'inattention… Stratton-White, visiblement très perturbé, met les personnages à la porte dès que ce sera humainement possible.

Une partie du groupe peut profiter de cette diversion pour explorer l'usine. Une petite pièce à l'arrière des locaux techniques, abandonnée depuis des années, contient un athanor et les ingrédients nécessaires pour produire la drogue à rêver. Par ailleurs, au réfectoire, les salières contiennent un mélange de sel et de drogue, dans une version qui ne fait normalement effet que douze heures après l'ingestion. Wilson aimait manger très salé, et en a absorbé des doses excessives.

L'opinion des investigateurs devrait être faite. Rien que de très habituel, au fond : Stratton-White, sorcier maléfique, drogue de pauvres gens pour leur faire faire des choses horribles dans les Contrées du rêve. Il ne reste plus qu'à le coincer et à le faire parler… L'ennui est que Stratton-White se laisse coincer, mais ne parle pas. Lorsque les personnages commencent à lui parler des Contrées du rêve, il les accueille comme des frères perdus de vue depuis longtemps. Il refuse d'évoquer ses projets actuels, mais a de nombreux récits d'aventures à partager. Il n'a pas visité que Celephaïs, loin de là !
Si l'entretien prend un tour déplaisant, il leur sert un verre de whisky généreusement assaisonné d'un somnifère tout à fait banal. Une fois qu'ils sont endormis, il prend une dose de drogue à rêver (il ignore que l'on peut passer « naturellement » dans les Contrées, et il sera désagréablement surpris de retrouver les investigateurs de l'autre côté). Au pire, il peut aussi se droguer sans endormir les personnages. Dans ce cas, il s'écroule. Son corps est vulnérable, mais rien de ce que les investigateurs pourront lui faire ne le fera revenir à lui. S'ils le tuent, son âme restera dans les Contrées. Le plus raisonnable semble être de le suivre. De même, après une entrevue infructueuse avec lui, les personnages décideront probablement d'aller le neutraliser de l'autre côté.

Acte II : Retour au rêve

Comment se rendormir ?

S'endormir alors qu'on a de l'adrénaline plein le sang et un abominable sorcier présumé à capturer est un exercice difficile. Des somnifères peuvent aider, mais ce n'est pas systématique. La relaxation aussi. Toutes ces méthodes permettent aux personnages de revenir à Celephaïs. Ou aux alentours. Ou à des milliers de lieues de là. Même s'ils doivent passer des semaines subjectives à y retourner, cela n'a aucune importance, le plan de Perceval n'aboutit qu'au moment de leur retour.
La seule solution qui soit déconseillée est de prendre la drogue à rêver de Perceval. Elle fonctionne à merveille, mais les rêveurs reprennent conscience dans l'usine… solidement enchaînés dans une cellule.

Tic-tac…

À leur retour, l'ambiance de Celephaïs est subtilement différente. Le soleil brille toujours, mais sa lumière est plus terne. Les habitants semblent malheureux, sans savoir exactement pourquoi. Peu après l'arrivée des rêveurs, un son nouveau commence à se faire entendre. Le battement lent, régulier et mécanique d'une horloge… Faible au début, il devient petit à petit assourdissant, et son tempo s'accélère.
Le temps vient de rattraper Celephaïs, et les effets ne sont pas beaux à voir. Des bâtiments impossibles, qui tenaient au mépris de la gravité parce qu'ils étaient figés dans l'instant de leur achèvement, commencent à se fissurer, voire à s'écrouler, tuant du même coup de nombreux passants. Beaucoup de vieillards meurent ou sont brutalement rattrapés par les infirmités du grand âge. La population, après un bref

Les cachots de Perceval

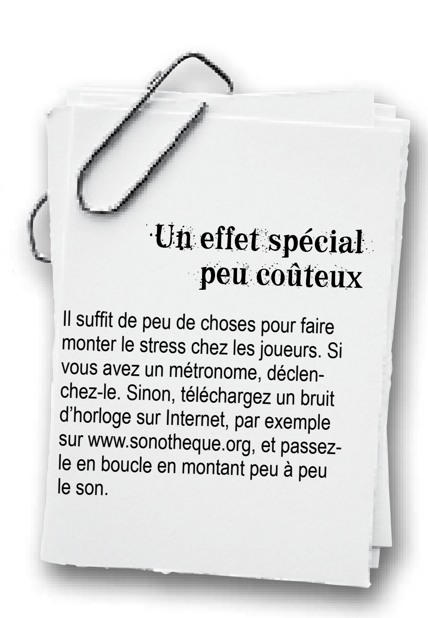
S'ils prennent sa drogue à rêver, les personnages se retrouvent dans le rêve de Perceval. Cela lui donne un certain contrôle sur ce qui s'y passe, et comme il ne veut pas que les rêveurs interfèrent, il les garde en cellule, couverts de chaînes.

À ce détail près, leur captivité n'est pas désagréable. Il y a des paillasses moelleuses et un soupirail avec vue sur le parc. Toutes les quelques heures, les gobelins leur jettent du pain frais – ils le trouvent immangeable, alors qu'ils se battent pour avoir le droit de ronger les croûtons moisis.

Si nos héros attendent les événements, leurs chaînes tombent lorsque l'Horloge se met en marche. Perceval n'a plus le temps de s'occuper d'eux. Ils ne vivront pas la catastrophe à Celephaïs, mais le Lion et la Licorne pourront la leur raconter par télépathie, le moment venu.

S'ils tentent de s'évader, la première chose à faire est de se débarrasser des chaînes. Les personnages peuvent tenter de les desceller, de les user, etc., mais ce sont *aussi* des rêveurs, et ils ont accès à des méthodes moins conventionnelles.

Un test de Rêver (ou de POU x 2 %, si personne n'a la compétence) permet de « trouver » une lime dans une miche de pain, de « découvrir » un jeu de clés oublié sous une paillasse, ou tout simplement de nier les chaînes. Reste à forcer les barreaux du soupirail. S'ils y parviennent, ils n'ont plus qu'à sortir. Au moment où ils arrivent dans le parc, fondu au noir… et ils se retrouvent devant les portes de Celephaïs, là où le rêve a besoin qu'ils soient.



moment de perplexité, panique. La garde du palais fait ce qu'elle peut pour évacuer les zones menacées d'effondrement, mais il apparaît bien vite que c'est toute la ville qui est en danger. Tout le monde se tourne vers le roi Kuranès, mais il est dans son manoir de Cornouailles-sur-Mer, et il lui faudra un moment pour intervenir.

Pistes

- **À la recherche de Stratton-White.** Les personnages peuvent prendre un moment pour enquêter sur les faits et gestes d'un rêveur correspondant à la description de l'industriel. Il n'est pas difficile de découvrir qu'un « sire Perceval » a rendu quelques visites à Kuranès autrefois. Il vit en ville de manière semi-régulière, occupant une suite à *La Blanche Nef*, l'un des meilleurs hôtels du port. Il s'est rêvé une concubine, Oléa, une ravissante jeune femme à la peau dorée qui attend patiemment son retour. Sans méfiance, elle leur confie que « Percy » est ami avec l'un des chevaliers-gardes, messire Anorion, et qu'il passe beaucoup de temps sur ses terres.
- **À la recherche d'Anorion.** Le chevalier-garde à cause de qui tout a commencé n'est absolument pas au courant de l'entreprise de son ami. Pour l'heure, il est au Séjour des soixante-dix délices, en train de diriger l'évacuation des salles intérieures menacées d'effondrement. Si les rêveurs arrivent à le joindre, il leur explique brièvement que oui, Perceval est son ami, que non, il n'est pas en ville, mais probablement dans le domaine de campagne qu'il lui prête lorsqu'il est à Celephaïs. Il suffit de remonter le long du Naraxa jusqu'au pont, de tourner à droite dans l'allée des roses, et vous y êtes.
- **À la recherche de maître Uar.** Les personnages peuvent également aller trouver le caravanier et lui demander où il a ramassé Dornier. Petite complication, Uar est touché par le temps. Il a vieilli d'un bon demi-siècle, et est pratiquement incapable de parler. Il marmonne quelque chose à

Les agents de Kuranès

	Le Lion	La Licorne
CON	15	14
DEX	22	13
FOR	24	34
TAI	20	30
INT	14	16
POU	14	13

Valeurs dérivées

Impact	+ 2d6	+ 4d6
Points de vie	18	22

Compétences

Connaissance de l'Empire britannique 99 %
Jouer au cricket (purement théorique, car ils n'ont pas de mains) 85 %

Langues

Communication télépathique 80 %

Armes

Le lion

- Morsure 50 %
  Dégâts 1d10 + impact
- Griffes 80 %
  Dégâts 1d6 + impact
- Lacération 80 %
  Dégâts 2d6 + impact

La licorne

- Morsure 20 %
  Dégâts 1d10
- Coup de sabot 40 %
  Dégâts 1d8 + impact
- Coup de corne 60 %
  Dégâts 1d10 + impact
- Ruade 40 %
  Dégâts 2d8 + impact

Sorts : Ils emploient la magie pour maîtriser leurs adversaires, pas pour les tuer.

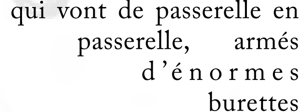
propos d'un lion et du bois des Merveilles avant de mourir de vieillesse… Le bois, situé non loin du pont sur le Naraxa, est le logis provisoire du Lion et de la Licorne. Ils sont contents de voir les rêveurs, prennent éventuellement le temps de leur expliquer qui ils sont, et entreprennent de les mener à l'assaut du repaire de Stratton-White. Si les personnages ne les ont pas trouvés avant, ils les croiseront à l'usine.

L'usine

Anorion serait horrifié de découvrir ce qu'est devenu le domaine qu'il prête à Perceval. Un terril se dresse à la place de la grande pelouse, des cheminées en brique à gauche du corps de logis principal vomissent des flots de fumée, et le son du monstrueux « tic… tac » a fracassé tous les vitraux. Les ouvriers-rêveurs malgré eux sont massés devant le perron. Ils sont surveillés par une paire de gobelins patibulaires qui jouent de façon menaçante avec des fouets, mais qui n'ont rien de foudres de guerre. L'arrivée d'un groupe résolu les fait fuir. Au mieux, ils vont « prévenir le patron ».

L'intérieur du manoir a été converti en antre de savant fou. La salle de bal, qui occupait l'essentiel du rez-de-chaussée, abrite désormais une monumentale machine à vapeur de style baroque. Observée de près, elle semble construite de bric et de broc, d'éléments très disparates (chaque morceau a été rêvé par un ouvrier différent). Plus angoissant, elle semble respirer… De fait, elle est à moitié consciente, avec des objectifs simples. Se nourrir. Grandir. Alimenter l'Horloge. Grandir. Se nourrir. Et ainsi de suite. Pour l'instant, elle tolère les humains parce qu'elle a besoin d'eux. Quant aux étages, ils ont tout bonnement disparu pour laisser la place au mécanisme de l'Horloge. Les rêveurs peuvent voir tourner autour d'eux des rouages gros comme des roues de moulin. On accède à tout cela par des échelles branlantes et des passerelles instables. Perceval est dans la salle de contrôle, un réduit dans les combles d'où il ne contrôle rien du tout, mais observe avec un peu d'inquiétude le résultat de son travail. L'arrivée du groupe le soulage plutôt.

Que faire ? La plupart des personnages sont des pragmatiques, partisans de l'action directe. Saboter le mécanisme est tentant, mais les rouages de l'Horloge pulvérisent tout ce qu'on leur jette, et la machine à vapeur, à moitié consciente, sent le danger. Elle accélère le rythme, projette des jets de vapeur brûlants, déforme l'environnement pour précipiter les rêveurs sur le tapis roulant qui déverse du charbon dans sa chaudière. À vous de décider du degré de danger qu'elle représente, selon que vous voulez ou non une fin violente. Si vous préférez une menace plus « personnelle », vous pouvez utiliser les trois ingénieurs gobelins qui vont de passerelle en passerelle, armés d'énormes burettes





d'huile. Ils sont très attachés à l'Horloge, et ils prennent toute tentative pour la stopper comme une agression personnelle.

Abattre Perceval est faisable mais, à ce stade, ça ne sert plus à grand-chose. Il est tout disposé à aider les personnages, mais l'Horloge ne répond plus à aucun ordre.

Il va falloir employer les grands moyens. Laissez les personnages se montrer créatifs. Rêver des modifications dans le décor est une solution, mais ils n'y penseront pas nécessairement. Gaver la machine à vapeur de charbon jusqu'à ce qu'elle explose – ravie d'être alimentée, elle se laisse faire avec enthousiasme – est efficace, mais dévastateur. Il faudra évacuer Perceval, les ouvriers et les gobelins. À défaut, mettre le feu quelque part et attendre que l'usine s'effondre est un plan efficace, mais un peu plus long. Et puis, pour en revenir aux choses simples, jeter quelque chose de vraiment gros dans les rouages finit par bloquer le mécanisme. Les gobelins sont là pour ça, si les rêveurs n'ont rien d'autre sous la main.

Épilogue : La justice du roi

L'usine finit par s'effondrer ou par prendre feu. Les rêveurs sortent du bâtiment, noirs de suie, avec Perceval et probablement un ou deux gobelins sous le bras. Sur la pelouse, le Lion et la Licorne les attendent. Un petit groupe de chevaliers vient d'arriver de la ville.

Ils prennent livraison des coupables et se rendent à Cornouailles-sur-Mer.

Les personnages sont bien entendu invités à les accompagner.
C'est une bonne occasion de rencontrer Kuranès. Son manoir est sobre, d'une sobriété qui contraste sensiblement avec les excès de Celephaïs. La bibliothèque du premier étage, où il reçoit tout le monde, est immense et froide. Le roi est impeccablement vêtu à la mode des années 1890. Pour une fois, il n'a pas l'air triste. Il est furieux.

Le Lion et la Licorne lui font leur rapport par télépathie, puis c'est au tour des rêveurs de prendre la parole. Laissez-les raconter l'histoire à leur manière. Perceval, très embêté, est sommé de s'expliquer. Après avoir un peu hésité, il raconte tout. Ses motivations sont raisonnablement pures, il agissait pour aider un ami. Anorion est encore en ville mais, par la suite, il confirmera le récit de Perceval. Après avoir beaucoup hésité, Kuranès se tourne vers les rêveurs :



Les gobelins

Importations du Monde inférieur

CON	9	Endurance	45 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	6	Corpulence	30 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	7	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de vie	8

Compétences

Couiner	60 %
Discrétion	60 %
Huiler les rouages	60 %
Mastiquer des bouts de champignons parce que c'est bon pour l'haleine	75 %
Se cacher	50 %

Armes

• Fouet Dégâts : spécial	50 %
• Burette d'huile Dégâts 1d6 -2	40 %
• Armes improvisées	20 %

Note : Pour des raisons évidentes, ils préfèrent la guérilla au corps à corps. Ils sont tout à fait capables de faire tomber des objets sur la tête des personnages, par exemple. La gravité annule leur malus à l'impact.

SAN : 0/1d6.



« Je suis le juge, soupire-t-il, mais ici, nous sommes dans ma vieille Angleterre, et je me refuse à être aussi le jury. Soyez donc mes jurés. Messieurs, quel est votre verdict ? » Il se place délibérément en retrait, laissant les rêveurs prendre une décision… qu'il reste libre d'accepter ou non, bien entendu.

Acquitter Perceval serait un beau geste, magnanime, mais probablement insuffisant au regard du désastre qui a frappé Celephaïs. Son bannissement à perpétuité des domaines de Kuranès, assorti d'un petit sermon sur la responsabilité qui accompagne le don du rêve, serait davantage dans le ton. La mort est du domaine du possible, si le groupe présente des arguments très convaincants. Dans ce cas, le corps onirique de Perceval sera décapité sur la pelouse du manoir. Son corps physique ne s'en portera pas plus mal, mais il aura de sérieuses raisons de se venger des personnages.

Une fois la décision prise, Kuranès renvoie tout le monde et s'attelle à la tâche monumentale qui consiste à reconstruire Celephaïs. Au bout de quelques nuits, tout est redevenu presque comme avant. L'usine restera telle quelle, à la fois comme rappel des dangers des machines et comme monument à la folie de Perceval.

Oh, une dernière chose : le traitement n'a pas été inefficace. Lors de l'évacuation du palais, Anorion a sauvé la vie à une belle chambrière. Avant que le temps ne se fige à nouveau, l'amour aura fait son œuvre, et comme dans tout bon conte de fées, ils vivront heureux et auront beaucoup d'enfants.

Le retour du Conformateur

Si vous avez fait jouer le scénario *Les Enfants terribles*, p. 77, rien ne vous empêche de décider que la machine de Perceval est possédée par l'essence du Conformateur. Après avoir échappé aux rêveurs lors de ce scénario, il est parti en quête d'un endroit à normaliser et a trouvé Celephaïs.

Sa *nature* ne change pas, même si son *modus operandi* se modifie. Il s'agit toujours d'une machine qui se charge de mettre au pas des éléments rebelles – des adolescents ou une ville entière, des caractères ajustés ou la soumission au temps, ce ne sont que des détails. Le fond de l'affaire reste un désir irrésistible de contrôle pour des raisons faussement bienveillantes qui, en réalité, masquent un bel appétit de destruction. Si c'est bien le Conformateur, cette deuxième rencontre signifie qu'il est en bonne voie de devenir un adversaire récurrent. Nos héros le retrouveront peut-être pour un troisième round, engagé dans un autre plan. Peut-être que la prochaine fois, il s'en prendra directement aux rêveurs ! En faire des membres productifs de leur société d'origine serait bon pour eux, non ? Les empêcher d'infecter les Contrées du rêve avec leurs ridicules fantasmes névrotiques ferait du bien à tout le monde, n'est-ce pas ? Qui nous dit que cette fois-là, il ne frappera pas de l'autre côté du mur du sommeil ? *Vous ne trouvez pas que cette machine à électrochocs vous regarde bizarrement ?*



6e édition française



Livre 4
Horreurs du Vieux Continent
Scénarios, Europe, Années 20

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi
Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Un Village ordinaire



Fiche résumé

Où les investigateurs vivent une journée angoissante dans un village désert, avant de découvrir que, parfois, les bonnes intentions conduisent bel et bien en enfer, ou juste à côté.

En quelques mots

Où sont passés les habitants de Thorgansby ? Les investigateurs découvrent ce paisible village du centre de l'Angleterre entièrement vidé de ses habitants. Jane Broughton, une magicienne inexpérimentée, a tenté de les sauver de la « malédiction » qui, tous les trois cents ans environ, dépeuple le village. Le remède s'est avéré pire que le mal. Être « protégé » par Tsathoggua dans les profondeurs de son monde souterrain est mauvais pour la santé mentale de tout le monde…

Implication des investigateurs

Selon le niveau d'expérience de vos investigateurs, trois introductions sont possibles.

- Vous avez un groupe de novices, qui n'ont pas encore subi leur baptême du feu. Dans ce cas, vous pouvez avoir recours en toute bonne conscience au très classique procédé du « ils partirent à la recherche d'un raccourci que jamais ils ne trouvèrent ». Décidez, par exemple, qu'ils se connaissent tous et qu'ils sont en vacances dans la région. Ils se perdent, ou tombent en panne, et finissent par échouer à Thorgansby. Si le groupe est vraiment trop hétérogène, ils ne se connaissent pas, mais arrivent tous au village à peu près au même moment.
- Ils sont expérimentés et animent une agence de détectives, ou quelque chose de ce genre. Dans ce cas, ils sont contactés directement par un certain M. Olscott, un collectionneur qui s'est fait voler une douzaine de livres rares. Il aimerait que les personnages enquêtent, et leur donne rendez-vous chez lui, à Thorgansby…
- Ils sont expérimentés, mais il n'y a aucune raison qu'Olscott vienne leur confier ses petits ennuis. Les investigateurs vétérans sont sans cesse à l'affût de nouveaux moyens de lutter contre les créatures du Mythe. Dans ce domaine, les livres maudits sont, et de très loin, plus précieux que les mitraillettes et la dynamite. Or, leurs contacts dans le milieu des bibliophiles leur apprennent qu'un M. Olscott, pasteur de la paroisse de Thorgansby, possède un manuscrit occulte élisabéthain attribué au docteur John Dee. Il serait disposé à le vendre. Le numéro de téléphone d'Olscott est facile à trouver, et le pasteur se dit tout disposé à les recevoir.

Rien ne vous empêche de panacher les introductions. On peut parfaitement imaginer deux ou trois investigateurs vétérans se rendant à Thorgansby et y croisant des touristes égarés.

Enjeux et récompenses

- Retrouver les villageois disparus ne s'annonce pas simple.
- Réussir à les ramener – et revenir avec eux – sera encore plus difficile.
- Enfin, neutraliser les entités qui dévastent périodiquement le village relève de l'exploit.
- Les survivants auront bien mérité une récompense globale d'1d10 points de SAN en fin de scénario.

Ambiance

Le mot-clé de ce scénario est « angoisse ». La découverte de Thorgansby déserté doit être un moment irréel. Soignez les descriptions. Jouez sur les couleurs, le contraste, les cadrages. Pensez aux séries britanniques des années 60, *Le Prisonnier* ou *Chapeau melon et Bottes de cuir*.

Vous devriez mettre les investigateurs assez mal à l'aise pour que l'enquête représente un répit bienvenu. Le jeu du chat et de la souris avec Artley doit faire remonter la tension, mais pas au point de les plonger dans la panique. Les rêves, en revanche, amorcent l'acte III et doivent être les plus inquiétants possible.

La découverte et l'exploration du monde souterrain vous laissent un peu de liberté. Vous pouvez en faire un épisode de *survival horror* rapide et brutal, ou partir dans quelque chose d'à la fois banal – les villageois sont M. Tout-le-Monde – et effrayant – on ne peut pas savoir quand ils vont perdre la raison.

Quant à la conclusion, soyez rapide et violent, l'idée est de permettre aux joueurs d'évacuer la tension accumulée depuis le début du scénario.

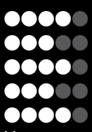
À l'affiche

Jane Broughton
Une jeune femme qui tente de faire le bien en se servant d'entités qu'elle ne comprend pas.

Justin Artley
Ce nain difforme est un agent de Tsathoggua, envoyé surveiller les investigateurs. Après des débuts difficiles, il est possible de l'amener à coopérer.

Lucius Marius Sempronius
Un magicien romain dont l'imprudence est à la racine des ennuis de Thorgansby. Il se montre disposé à réparer son erreur, encore faut-il le trouver…

Fiche technique



Investigation	
Action	
Exploration	
Interaction	
Mythe	
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	x8
Nombre de joueurs	
Époque	Années 20

Mise en place

Introduction des investigateurs

Les personnages arrivent à Thorgansby en fin d'après-midi. À première vue, il n'y a rien d'anormal : une demi-douzaine de rues, une rivière, une église romane avec un petit cimetière, un pub et des rangées d'adorables cottages fleuris. Mais un détail cloche. Il n'y a personne dans les rues. S'ils appellent, personne ne répond. Ils sont libres de pénétrer à loisir dans les bâtiments publics. La plupart sont ouverts, mais vides, tout comme les maisons. À part, de loin en loin, un animal familier affamé et très perturbé, tout est désert. En revanche, il n'y a pas l'ombre d'un signe de violence. Pas de traces de sang, pas d'inscriptions mystérieuses sur les murs, rien.
Que font-ils ?

Variations

Et si… les investigateurs sont tous américains ?
S'ils sont convenablement motivés, par exemple par le manuscrit du docteur Dee, ils sauteront dans le premier bateau pour Liverpool et fileront à Thorgansby. Sinon, ils liront le nom de Thorgansby dans le journal, d'ici une ou deux semaines, suivi d'un compte rendu imprécis et semi-humoristique du mystère. La curiosité aidant, ils s'y rendront sans doute. Vous aurez sauté la première partie, mais ce n'est pas très grave. Si un compte rendu des événements de Thorgansby ne suffit pas à les faire bouger, envisagez de changer de joueurs !

Et si… je veux jouer à une autre époque ?
Ce scénario se transpose sans difficulté à **l'ère victorienne**. Le décalage entre la date de la disparition effective des villageois et la date théorique est de l'ordre d'une quarantaine d'années, ce qui rend l'indice un peu plus voyant.
Si vous optez pour une transposition à **l'époque moderne**, une catastrophe figure dans les annales du village. Elle s'est produite aux alentours de 1930, s'est traduite par la mort de la majorité des habitants, et a fait l'objet d'une campagne de désinformation de la part des autorités britanniques, qui ont parlé d'une foudroyante épidémie de choléra. Le « mystère de Thorgansby » fait partie des sujets les plus traités par les blogs conspirationnistes britanniques, qui parlent d'enlèvement par des extraterrestres, d'expériences biochimiques de l'armée, et ainsi de suite. L'affaire a fasciné Jane, ce qui a créé son lien avec Lucius. La prochaine visite des entités n'est pas attendue avant 2220, mais Jane essaye quand même de trouver une solution.

Et si… je veux jouer ailleurs qu'en Angleterre ?
N'importe quel endroit situé sur l'ancien territoire de l'Empire romain convient, il vous suffit de changer les « Saxons » de la scène finale en un autre peuple d'envahisseurs barbares. En France, ils prennent l'apparence de Germains, ressemblent à des Huns en Europe centrale, etc.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Les racines de cette histoire remontent aux alentours de l'an 480. Les Romains ont évacué l'île de Bretagne deux générations plus tôt, laissant ses habitants se débrouiller de leur mieux face aux Saxons, Angles, Jutes et autres envahisseurs qui se disputaient le pays.
Au sommet de la colline où se trouve aujourd'hui Thorgansby se dressait alors une importante villa romaine, un immense bâtiment mi-maison de campagne, mi-ferme fortifiée. Lucius Marius Sempronius, son propriétaire, faisait partie de la minorité d'obstinés qui étaient restés sur leurs terres. Se considérant encore comme pleinement romain, il avait parcouru l'Empire agonisant, et avait ramené de Grèce plusieurs manuscrits obscurs. Il en avait assez vu au cours de ses voyages pour les prendre au sérieux. Un jour, apprenant qu'une importante troupe de pillards saxons se dirigeait vers son domaine, il décida de tenter l'expérience et d'invoquer des créatures du Dehors pour s'en débarrasser. Ce fut un échec sanglant. Les monstres répondirent à l'appel, mais massacrèrent toute la maisonnée de Lucius sans toucher aux Saxons. Lucius lui-même fut emmené dans la dimension originelle de ces entités, avec quelques-uns de ses serviteurs. Pire, son invocation a affaibli les barrières qui séparent notre monde du leur. Les créatures reviennent régulièrement et tuent la plus grande partie des habitants du village. Tous les trois siècles environ, la



population de Thorgansby est dévorée. Ces désastres sont suffisamment espacés pour que jusqu'ici, le monde extérieur mette les morts sur le compte de la peste, des brigands, des loups, etc.

La prochaine échéance approche à grands pas… mais cette fois, la situation a changé. Lucius est toujours en vie, et toujours prisonnier de l'autre côté. Au fil des siècles, il a appris à influencer les rêves des humains. Jusqu'ici, il n'a jamais réussi à sauver les villageois, mais cette fois, il a trouvé en Jane Broughton un sujet particulièrement réceptif. Avec son aide, elle est devenue une magicienne assez puissante.

Quelques semaines plus tôt, Jane s'est introduite chez le pasteur, M. Olscott. Ce dernier s'intéresse, en amateur, aux sciences occultes, et conserve une poignée de manuscrits sur la question. Jane s'en est emparée et a commencé à y chercher un moyen de sauver son village. Aidée par Lucius, elle a réussi à déchiffrer les passages en latin les plus obscurs. Le seul rituel qui lui a semblé vaguement prometteur faisait appel aux « puissances souterraines ». Après l'avoir lu, elle a commencé à faire d'étranges cauchemars. Un matin, elle s'est réveillée avec dans l'esprit un plan parfaitement clair : évacuer la population du village dans une grande caverne, dont elle « connaissait » les accès. Avec l'aide de son protecteur, elle a « convaincu » les villageois. En transe, ils ont tous rejoint le Portail et sont passés de l'autre côté, dans un labyrinthe souterrain où les attend leur « sauveur » : Tsathoggua, qu'elle a contacté sans le vouloir. Les malheureux villageois sont tombés de Charybde en Scylla, à la grande horreur de Jane, qui était sincèrement persuadée d'agir au mieux.

Acte I : Bienvenue au village !

Les promeneurs solitaires

Les investigateurs sont livrés à eux-mêmes dans un village désert. L'endroit donne une impression d'irréalité. Amusez-vous à décrire le cadre idyllique dans lequel évoluent les investigateurs, sans jamais les laisser oublier l'immense, l'énorme mystère qu'il leur pose. Après un petit moment à errer dans les rues désertes, ils vont sans doute arriver au bord de l'hystérie. C'est le but recherché (peut-être un petit jet de SAN, avec une perte d'1/1d4 ? À vous d'en décider).

Ne vous gênez pas pour leur faire peur ! Mentionnez de temps en temps quelques bruits étranges. Un volet qui bat ou un chien qui hurle à la mort devrait suffire à les faire sauter au plafond, s'ils ont été convenablement stressés. Très vite, ils ont l'impression d'être surveillés. Ce n'est pas entièrement une illusion, d'ailleurs. Une fraction de la conscience de Tsathoggua est encore tournée vers le village et enregistre la présence des investigateurs.

Si les personnages gardent la tête froide et commencent une fouille systématique des bâtiments, vous pouvez leur communiquer les éléments suivants :

- « Cela » s'est produit il y a moins de quarante-huit heures. En effet, dans certaines maisons, on trouve des journaux datés de l'avant-veille, qui ont manifestement été lus.
- Dans certaines maisons, les investigateurs ont l'impression que les occupants sont partis volontairement, avec leurs bagages. Ailleurs, le départ semble avoir été un peu plus précipité (nombre de portes sont restées ouvertes).
- Toutes les maisons n'en sont pas équipées, mais l'électricité et le téléphone fonctionnent.
- La plupart des lits sont défaits. On peut donc supposer que la disparition s'est produite dans le courant de la nuit…
- À moins que les investigateurs ne précisent qu'ils s'y rendent dès le début, gardez la visite de l'église pour la fin. Le révérend Olscott s'y trouve, pendu dans la nef. Il est tout habillé, mais porte des pantoufles. N'importe quel médecin pourra préciser que la mort remonte à moins de 48 heures. Olscott n'a pas laissé de lettre d'adieu. L'expression de son visage est remarquablement paisible. (Il s'intéressait à l'occulte, connaissait quelques bribes du Mythe et avait une volonté assez forte pour résister momentanément à l'appel de Tsathoggua. Il a tenu le coup juste assez longtemps pour aller se pendre.)
- Si les investigateurs étaient venus rendre visite à Olscott, ils feront sans doute un saut au presbytère. L'une des fenêtres de la cuisine a été forcée, mais cela remonte probablement à avant les disparitions : le châssis a été réparé avec du fil de fer. Le manuscrit du docteur Dee les attend sagement dans le coffre-fort. La clé est accrochée à la chaîne de montre du révérend. Qui veut aller fouiller le cadavre d'un suicidé, dans une église, à la nuit tombante ? S'il n'a pas été volé en même temps que le reste de la collection d'Olscott, c'est tout simplement parce que Jane n'a pas eu accès au coffre, alors qu'elle n'a eu aucun mal à ramasser les autres livres, qui étaient rangés sur une étagère de la bibliothèque. (Le manuscrit de Dee n'a pas d'importance dans le cadre de cette aventure. Selon vos besoins, il est possible que ce soit un faux… ou une découverte inestimable.)
- Les deux routes qui quittent le village sont goudronnées, ce qui empêche de suivre d'éventuelles traces. De plus, le jour tombe rapidement…



Le barrage craque

Il va sans dire que le secret ne tiendra pas longtemps. Trop de gens dans la région qui ont des amis et des parents à Thorgansby, trop de sentiers discrets débouchent à la périphérie du village… et les autorités sont vraiment désemparées. Avant de songer à dissimuler « la vérité », encore faudrait-il comprendre ce qui s'est produit…

Au bout d'une semaine au maximum, le village sera au centre d'un impressionnant cirque médiatique. En tant que témoins, les investigateurs vont devenir de la chair à interview. Les reporters ont tout un tas de questions pertinentes pour eux : est-il vrai qu'une tête de bouc était posée sur l'autel ? Y avait-il bien des graffitis en allemand tracés à la craie sur le mur du pub ? Ont-ils réellement vu une mystérieuse petite fille sauter à la corde sur la grand-place ? Quelles que soient leurs réponses, ils écriront n'importe quoi.

En parallèle, les autorités mettent en place un véritable blocus du village, qui risque de compliquer la vie des investigateurs. Les premières fois qu'ils les attrapent, les constables se contentent de les raccompagner à la lisière de la zone interdite avec un avertissement poli, mais ferme. Les récidivistes doivent s'attendre à passer la nuit au poste…

Que faire ?

Si les investigateurs sont assez courageux pour passer la nuit sur place, parfait ! Mais ce n'est pas indispensable. Ils peuvent s'installer n'importe où dans les environs, et décider de revenir le lendemain, ou chercher à prévenir les autorités… S'ils dorment sur place, ils feront des cauchemars vagues et inquiétants, dont ils ne se souviendront pas à leur réveil. S'ils préfèrent le pub de Midholt, le village le plus proche, ils passeront une nuit parfaitement tranquille. Apparemment, les gens du cru ne sont pas au courant des événements de Thorgansby. Quant aux autorités, elles prennent la forme du constable Norton, de Midholt. C'est un gros homme paisible qui, après les avoir pris pour des fous ou des plaisantins, accepte de faire un saut à Thorgansby avec eux. À son retour, il passe plusieurs coups de téléphone, à ses supérieurs et à Scotland Yard.

- **Et si… les investigateurs décident de partir sans se retourner ?** C'est raisonnable. Pas très courageux, certes, mais raisonnable. Bien entendu, cela ne se passera pas comme ça. Tsathoggua éprouve une vague curiosité à leur sujet, et décide de les garder à l'œil. Ils rentrent chez eux, mais les cauchemars continuent, jusqu'au moment où il devient clair que pour les faire cesser, ils doivent agir.

- **Et si… les investigateurs restent sur place, mais décident de ne prévenir personne ?** Le monde existe autour de Thorgansby. Le lendemain matin à 6 heures, la camionnette de la poste centrale de Green's Corner entre dans la grand-rue et s'arrête devant le bureau de poste-épicerie de Thorgansby. Son conducteur retrouve le sac de courrier qu'il avait déposé la veille là où il l'avait laissé. Cela l'inquiète suffisamment pour qu'il essaye de réveiller quelqu'un… et découvre que le village est désert. Les investigateurs peuvent essayer de l'interroger. Il supporte assez mal le choc et se méfie d'eux, mais ils finiront par lui faire dire qu'il a déposé le courrier la veille, comme d'habitude. Non, il n'y avait personne dans les rues, mais à 6 heures du matin, cela n'a rien d'anormal.

Scotland Yard prend l'affaire en main

Quelques heures après le passage du constable Norton ou du postier, plusieurs voitures arrivent à Thorgansby. En descendent une dizaine de policiers de Scotland Yard. Bien entendu, le témoignage des investigateurs les intéresse énormément. Ils ne sont pas suspects, la police ne les croyant pas capables de faire disparaître 243 des 244 villageois en quelques heures.

L'inspecteur Neale, chargé de l'affaire, est un petit bonhomme au nez pointu, affligé d'un vilain tic à l'œil gauche. Il prend leur déposition au pub, en compagnie d'un agent en uniforme. Pendant ce temps, les hommes du Yard passent le village au peigne fin, chargent le corps du révérend dans une ambulance, prennent des photos et dessinent des croquis – bref, ils font leur métier.

Ils veillent aussi à ce que l'affaire ne s'ébruite pas. Si l'un des personnages est journaliste et manifeste l'intention d'écrire un article, ils tentent de l'intimider. Si cela ne donne rien, leurs supérieurs interviennent auprès de son rédacteur en chef. L'article ne paraîtra jamais.

Au bout de quarante-huit heures, ils jettent l'éponge et rentrent à Londres. Le dossier sera refermé à peine ouvert. Toutefois, l'inspecteur Neale refuse de s'avouer vaincu. Replié à Green's Corner, il continue à surveiller les investigateurs pendant quelques jours. Il ne les soupçonne pas vraiment, mais ils sont son seul début de piste. Il se rend épisodiquement à Thorgansby, pour voir si par hasard les choses n'auraient pas changé là-bas. La police locale place des barrières et des panneaux « route barrée » aux deux accès du village, et garde un œil dessus (si vous voulez quantifier, il y a seulement 15 % de chances que ces accès soient surveillés par un policier).

Quant aux habitants des alentours, les autorités leur servent un vague mensonge à base d'épidémie fulgurante et de mise en quarantaine des habitants de Thorgansby.

Acte II : L'enquête

Les environs

Maxime n° 1 d'une investigation réussie : ne jamais négliger les voisins. Dans ce cas



précis, il s'agit des villages de **Midholt** (au nord, 112 habitants, un pub et un poste de police), de **Newbridge** (à l'ouest, 200 habitants, un pub et rien de particulier) et du bourg de **Green's Corner** (au sud-est, 3 500 habitants, ruines d'un château du XIII[e] siècle, chapelle gothique, une école, deux hôtels et un marché hebdomadaire).

Ces trois villages se trouvent dans un rayon de cinq kilomètres autour de Thorgansby. Ils sont séparés par de petits bois et surtout par des hectares de champs et de pâturages, ponctués de petites fermes. Si les investigateurs décident de s'installer dans la région pour un moment, ils trouveront un grand cottage à louer à Green's Corner (5 pièces, 10 £ par mois).

Les gens du cru ont beau être d'un naturel placide, ils sont tout de même un peu inquiets. On le serait à moins ! Les autorités ont su, par la voix des maires et des gardes champêtres, éviter la panique, mais la tension et l'inquiétude restent sensibles.

Cette tension peut jouer en faveur des investigateurs. On les aidera plus volontiers s'ils se présentent sous une couverture vaguement « officielle », du genre « comité de la santé publique » ; évidemment, cela peut leur valoir des problèmes avec la police. Elle peut également les desservir, s'ils manquent de tact et se comportent comme des « citadins arrogants ».

Réactions

Nos courageux investigateurs se retrouvent donc en face d'un énorme mystère, sans avoir de piste évidente à suivre. Dans ce genre de moments, deux catégories de joueurs apparaissent :

- Les **flemmards** se disent que puisqu'ils n'ont pas d'idées, ils ne vont rien faire. Vous serez bien obligé de relancer l'histoire. D'une manière générale, il convient d'être sans pitié avec ce genre d'individu. Relancez l'histoire, mais de telle manière que leurs investigateurs aient de quoi le regretter (dans le cas présent, utilisez les rêves, en ayant la main lourde sur les pertes de SAN).
- Les **consciencieux** se creusent la cervelle jusqu'à ce qu'ils aient trouvé un début de piste. Parfois, leurs idées sont à des kilomètres de la solution (« On va analyser l'eau de la rivière, des fois qu'*ils* auraient mis des produits chimiques dedans ») ou répètent une tactique qui a marché dans une autre aventure (« On va lire les journaux. Il y a *forcément* quelque chose à y trouver »). Parfois, ils tombent juste… ou dérapent dans l'absurde.

Attendez-vous à ce que leurs premiers axes de recherche tournent autour des sujets suivants.



Une impasse : le culte

L'investigateur vétéran moyen a un dada : les cultes satanico-cthulhiens qui, c'est bien connu, enlèvent les gens pour les sacrifier à la pleine lune. Le simple bon sens devrait permettre d'écarter cette piste. On imagine mal un culte suffisamment étendu et puissant pour faire disparaître 243 personnes en une nuit, sans laisser la moindre trace. D'ailleurs, ce n'était pas la pleine lune. Mais qui sait ? Les investigateurs bornés et têtus, ça existe. Personne dans la région n'a entendu parler de néopaïens, ni d'un riche londonien excentrique ayant acheté une grande maison. Cela dit, si vous estimez avoir besoin d'une fausse piste, vous pouvez toujours titiller la paranoïa des personnages avec ce genre de menace. Avec un minimum d'ingéniosité, vous pouvez les amener à penser que TOUS les habitants de la région sont peut-être membres d'un culte secret (une illusion appropriée pour un investigateur qui a subi d'importantes pertes de SAN).

Les événements récents

D'une manière générale, les villageois des alentours sont peu causants, surtout avec les étrangers. Ils sont tous d'accord : Thorgansby était un petit village sans histoires, peuplé de braves cultivateurs et d'honnêtes commerçants. Et les investigateurs ont beau insister, ils obtiennent toujours la même réponse : il ne s'est rien passé d'anormal dans la région ces derniers mois. Rien de rien. Pas de lumières bizarres dans le ciel, pas de grondements souterrains, pas d'enfants disparus, pas de naissance de veaux à deux têtes… Bref, aucun signe d'activité surnaturelle. Le dernier fait-divers important a été une bagarre entre Dan Smith et Joe Allen, deux ouvriers agricoles, pour les beaux yeux de Marguerite Lowry. Ça s'est passé il y a deux mois, et Dan boitait encore la veille de sa disparition.

La seule anomalie pourra leur être rapportée par le **docteur Fenton**, de Green's Corner. Ces trois dernières semaines, il a reçu la visite de plusieurs patients qui se plaignaient de troubles du sommeil. Insomnies, mauvais rêves… rien de bien dramatique, et ça a l'air de s'être tassé depuis quelques jours. Depuis la nuit de la disparition des villageois de Thorgansby, en fait. Fenton passait régulièrement à Thorgansby pendant ses tournées et, non, il n'y a jamais rien remarqué d'anormal.

Les rêveurs

Si les investigateurs ont discuté avec le docteur Fenton, ils savent que certains habitants des villages voisins ont fait des cauchemars avant la disparition des gens de Thorgansby. S'ils commencent à poser des questions dans les fermes des alentours, ils réalisent rapidement que le problème était plus répandu que ne le pensait le bon docteur.

Près de la moitié des gens qu'ils contactent mentionnent des nuits agitées, des réveils en nage aux petites heures de la nuit, des sensations d'angoisse, et des bribes de rêves rappelant ceux que les investigateurs commencent à faire (voir « Les rêves » p. 13), en moins précis. Plus ils sont proches de Thorgansby, plus les rêveurs sont nombreux. Tous signalent qu'ils se sont réveillés en pleine forme, au matin des disparitions, et que depuis, ils dorment comme des bébés.

La deuxième fouille

Une nouvelle fouille de Thorgansby, réalisée en plein jour par des investigateurs remis de leurs émotions, permet de découvrir quelques détails troublants.

- Une partie des fermes situées à la périphérie du village ont également été désertées. La « zone vide » s'étend *grosso modo* sur un kilomètre de rayon autour de Thorgansby, ce qui donne aux investigateurs de nombreux points de chute possibles s'ils désirent éviter le village proprement dit. La police y fait des rondes épisodiques, mais se contente de passer dans les cours sans entrer dans les bâtiments.
- Dans une jolie maison donnant sur la grand-place, les personnages découvrent quatre livres portant l'ex-libris du révérend Olscott. Tous sont des ouvrages occultes, aucun d'eux n'est un grimoire du Mythe. La boîte aux lettres est au nom de « Jane Broughton », apparemment une femme jeune et qui vivait seule. D'autres livres sur la magie et la sorcellerie, tous achetés récemment à la grande ville la plus proche, se trouvent à l'étage. L'examen du contenu de ses armoires donne à penser que Jane fait partie de la minorité qui est partie avec une valise.



Livre 4 - Village ordinaire
Document 1 – Le dessin de Victoria Jennings

- En revanche, les Jennings, qui tenaient l'épicerie du village, semblent être partis précipitamment. Leur fille de 6 ans, Victoria, a laissé un dessin troublant derrière elle (voir Document 1, ci-dessus).

À la recherche de l'épicentre

Après avoir pointé sur une carte les fermes affectées aux alentours, il est possible que certains investigateurs se mettent en tête de découvrir ce qui se trouve « au centre du cercle ».

La démarche est ingénieuse, mais pas aussi simple qu'il n'y paraît lorsque l'on joue du compas sur un bout de papier. Le « cercle » n'est pas régulier, épousant les accidents de terrain et défiant par moments la logique. Certains fermiers du pourtour sont restés sur place, alors que leurs voisins, habitant juste un peu plus loin et dotés d'un POU juste un peu plus faible, ont disparu.

Avec de la patience et des tests de Sciences formelles (mathématiques) ou de Sciences formelles (cartographie), il est possible d'isoler un pâté de maisons du centre-ville. Il compte quatre maisons, dont celle de Jane Broughton. Une troisième fouille ne donne rien.

Des personnages vraiment déterminés, qui entreprendraient de jouer de la pelle et de la pioche dans la cave, méritent une récompense. À deux mètres sous le dallage et la terre battue se trouvent des moellons médiévaux, puis des fragments de mur romain. Au bout de plusieurs jours d'efforts, les personnages découvrent une splendide mosaïque romaine représentant des nymphes fuyant devant des satyres. Il faudrait des mois pour dégager entièrement la villa de Lucius Sempronius.

Si elles ont lieu, ces fouilles ont l'avantage de les immobiliser pour plusieurs jours, les exposant aux attentions de Justin Artley (p. 14).



Les archives municipales

Les investigateurs peuvent parfaitement décider d'éplucher les archives de Thorgansby, à la recherche d'un point commun entre les disparus. Bien sûr, cela implique de franchir les barrages de la police, mais les premiers jours, c'est tout à fait possible.

La mairie et la sacristie abritent une multitude de registres (état civil, baptêmes, etc.). Les éplucher est une tâche fastidieuse, qui présente en plus l'inconvénient de les obliger à rester sur place. Des tests d'Anglais, pour déchiffrer les pattes de mouche du révérend Olscott, ou de Bibliothèque, pour se repérer dans les archives municipales, sont à l'ordre du jour.

Bilan : rien. Au bout d'1d4 jours de recherches, les investigateurs obtiennent le portrait d'une paroisse peuplée d'Anglais parfaitement ordinaires, qui épousaient des Anglaises banales venues des villages voisins. Pas de mariages consanguins, pas de famille à la réputation douteuse, pas de morts suspectes, bref, aucune anomalie (ce qui, en soi, risque de sembler louche aux plus suspicieux de vos investigateurs).

S'ils s'intéressent à la famille Broughton, ils peuvent trouver trace du baptême de la petite Jane, vingt-trois ans plus tôt, et du décès de ses parents, lors de l'épidémie de grippe espagnole. Broughton père était un riche propriétaire terrien, et sa fille vivait sur la fortune familiale.

L'histoire de Thorgansby

Si les investigateurs se trouvent au village, les registres de baptême représentent un bon point de départ. Malheureusement, ils ne remontent pas au-delà de 1645… ce qui, en soi, est un indice. Le premier d'entre eux commence, en effet, par : « Ce jour, nous nous installons dans ce malheureux village, largement dépeuplé par la guerre civile qui afflige notre pays. » Or, un test d'Histoire permet de se souvenir que la guerre civile des années 1640 n'a pas été particulièrement violente dans la région.

Il ne reste plus aux personnages qu'à retourner à Green's Corner, où les archives sont un peu plus complètes. Elles ne mentionnent rien de particulier pour les années 1630-1660.

Miss Brampton, l'institutrice du village, est une vieille fille desséchée doublée d'une redoutable commère, qui terrorise ses élèves et une bonne partie des adultes des alentours. Elle a toutefois un inestimable mérite pour les investigateurs : elle appartient à la société d'histoire régionale. Encore faut-il entrer dans ses bonnes grâces. Si les personnages s'y prennent intelligemment, ils se retrouveront invités à prendre le thé chez elle. Autour d'une assiette de petits gâteaux, elle s'humanise nettement, et leur ouvre « ses cahiers » (l'ébauche d'une histoire du comté, qu'elle ne terminera jamais). Elle a pu consulter les archives de l'évêché, celles du château… Son abondante documentation mentionne de temps en temps Thorgansby. À première vue, ce village n'a rien de particulier. Il ne s'en est ni mieux ni plus mal sorti que ses voisins. Toutefois, à la réflexion, quelques détails troublants émergent, grâce à des tests de Bibliothèque ou d'Intuition.

- Tout d'abord, Thorgansby a été presque entièrement dépeuplé au cours des années 1640. Les sources royalistes expliquent qu'il a été dévasté par les troupes du Parlement. Mais un certain Vit-Dans-La-Crainte-De-Dieu Bassington, un des chefs puritains de la région, a laissé un pamphlet accusant les partisans de Charles I[er] de « moult Atrocités, parmi lesquelles l'affreux Massacre & Incendie perpétré dans la petite cité de Torganesbie en l'an de grâce 1646 ». Les historiens modernes qui se sont intéressés à la question penchent pour un raid commis par des brigands.
- De 1350 à 1365, la région a été durement touchée par la peste noire. Thorgansby a été complètement dépeuplé à deux reprises, en 1350 et en 1355. En soi, cela n'a rien de bien surprenant. Toutefois, il est plus étrange que, la seconde fois, ses habitants soient venus supplier l'évêque de leur envoyer un exorciste accompagné d'une troupe armée pour « chasser les démons qui dévorent les bêtes ». L'évêque n'a pas pu donner suite à leur requête : il est mort de la peste le mois suivant.
- Le *Domesday Book*, le cadastre dressé par les hommes de Guillaume le Conquérant dans les années 1070-1080, parle de Thorgansby comme d'une ville à demi dépeuplée, pleine de maisons vides et entourée de champs retournés à la friche, suite à une calamité non précisée, mais s'étant produite dans les dernières années du règne d'Édouard le Confesseur, vers 1060-1065.
- Si les joueurs ne pensent pas à faire le calcul eux-mêmes, demandez un jet d'Intuition. À chaque fois, ces divers désastres sont séparés par le même laps de temps : environ 290 ans. Ils vont certainement se jeter sur la calculatrice la plus proche… et s'apercevoir que, normalement, la prochaine catastrophe aurait dû se produire aux alentours de 1935 !

- **Et si… les investigateurs ne trouvent pas Miss Brampton ?** Les archives du comté et celles de l'évêché sont ouvertes au public et il y a de fortes chances pour qu'ils s'y intéressent tôt ou tard. Ils peuvent y puiser à loisir, mais cela leur prendra plus longtemps. À vous de calculer l'écoulement

du temps en fonction des autres variables du scénario, à savoir les rêves et les actions de Justin Artley (dont il est question plus loin).

Les rêves

Sans vraiment l'avoir voulu, les investigateurs, par leur seul passage à Thorgansby, ont attiré l'attention de Tsathoggua. Ce dernier ne possède pas une « personnalité » au sens humain du terme, mais éprouve des émotions vaguement assimilables aux nôtres, notamment la curiosité.

Il va donc les « garder à l'œil » psychiquement. Chaque nuit, les investigateurs font des cauchemars. Ne vous embêtez pas à lancer les dés, cela se produit dès que vous avez l'impression qu'il faut relancer l'action. De toute manière, avec un POU de 35, Tsathoggua a 100 % de chances de réussir un duel psychique contre un humain, même doté d'un POU extraordinaire.

Soignez les séquences oniriques. Prenez chaque joueur à part pour lui décrire ce que son personnage voit ou ce qu'il ressent. Imposez, le cas échéant, des pertes de SAN de l'ordre de 1/1d3 par nuit (pas plus, et ce pour deux raisons : primo, ils ne sont en contact qu'avec une infime fraction de la conscience du Grand Ancien ; et secundo, si vous avez la main trop lourde, vous allez les transformer en épaves avant même qu'ils n'aient percé le mystère).

Voici un petit échantillon de ce que vous pouvez, en toute bonne conscience, infliger à vos investigateurs. Bricolez tout cela en fonction de leurs passés, de leurs phobies, de leurs névroses, etc.

- Impression constante d'être sous le regard d'un œil immense. Cela peut prendre plusieurs formes, du classique « œil de Mordor » à des cauchemars où les personnages sont des animaux de laboratoire. Les vétérans revivent aussi les moments les plus traumatisants de leur lutte contre le Mythe. Au matin, ils se réveillent avec une forte migraine.
- Visions confuses de tunnels obscurs. Impression de se déplacer à grande vitesse. Le rêveur ne marche pas : il rampe (coule ?). Il se sent heureux, comme s'il était de retour chez lui après une longue absence. Les investigateurs qui font ce rêve s'éveillent fatigués, comme s'ils avaient couru pendant des kilomètres. En fait, les plus sensibles (ceux qui ont un POU inférieur à 10 ou supérieur à 15) peuvent même être victimes d'accès de somnambulisme. Dans ce cas, le dormeur se dirige vers Thorgansby, mais se réveille à mi-chemin.
- Aperçus de Thorgansby dans ses derniers jours. Ce sont de simples scènes de la vie quotidienne, vues par les yeux de quelqu'un d'autre. Tôt ou tard, « l'émetteur » passera devant un miroir, et le personnage verra qu'il occupe le corps d'une jeune femme rousse.
- Visions de Thorgansby dans le passé, des huttes en torchis de l'époque post-romaine aux maisons à colombages du XVIIe siècle. À chaque fois, les scènes sont tout à fait normales, mais le spectateur ressent une terrible impression de catastrophe imminente. Si vous avez envie de tenter une expérience, vous pouvez faire rêver tout le groupe en même temps. Tous occupent des corps de villageois, et sont libres d'essayer d'avertir les habitants de ce qui les attend. Famille, amis, tout le monde court un terrible danger ! Bien entendu, on ne les croit pas. En fait, à certaines époques, ils risquent même le bûcher. Après un ou deux jours, les créatures passent à l'attaque, mais les personnages se réveillent avant de les avoir vues clairement.
- À réserver pour la fin : des images de la dernière nuit du village. Les habitants, manifestement en transe, sortent de chez eux et se rassemblent sur la place de l'église. La plupart sont en pyjama ou chemise de nuit, certains ont une valise ou un sac de voyage. Personne ne parle. La jeune fille rousse des visions précédentes, qui a l'air parfaitement lucide, se met à la tête de la foule. Ils partent vers le sud-est, sur la route de Green's Corner. L'image s'estompe avant qu'ils ne soient arrivés à destination. Les spectateurs ressentent une impression étrange, un mélange de peur (qui émane de la foule) et d'impatience (presque entièrement émise par Jane), avec un soupçon d'émotions complètement inhumaines (projetées par Tsathoggua).

Le nain

Un certain nombre d'expériences désagréables au cours des millénaires passés ont appris à Tsathoggua à se méfier des humains trop curieux. Sa surveillance psychique lui apprend en une nuit ou deux qu'il a affaire à des individus potentiellement dangereux. Il charge donc l'un de ses serviteurs dans le monde de la surface d'agir contre eux.

À ce stade, une ou deux précisions d'ordre théologique s'imposent. Tsathoggua est un cas un peu à part parmi les Grands Anciens. Pour commencer, c'est un des moins puissants et l'un des plus individualisés. Il lui est arrivé de dialoguer directement avec des humains intéressants et de leur accorder des connaissances inimaginables et de grands pouvoirs. Mais, paradoxalement, c'est aussi l'un des plus indifférents à l'existence de l'humanité. Son royaume s'étend très, très loin sous la surface du sol. Il n'éprouve pas le besoin, contrairement à nombre de ses pairs, d'être vénéré par des



Justin Artley
Sorcier difforme

APP	4	Prestance	20 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	7	Agilité	35 %
FOR	5	Puissance	30 %
TAI	5	Corpulence	30 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de vie	8
Santé mentale	0

Compétences

Avoir l'air sournois	100 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	30 %
Écouter	45 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Persuasion	35 %
Pleurnicher	55 %
Se cacher	60 %

Armes

- Revolver cal .38 — 40 %
  Dégâts 1d10

Sortilèges : *Animation*, Flétrissement, Contacter Tsathoggua, Contacter Larve amorphe.*

* Sort unique, qu'il a créé lui-même, qu'il n'a pas mis par écrit et qu'il n'apprendra certainement pas aux investigateurs. Aucune raison, donc, de s'embêter avec ses caractéristiques techniques.

Note : Mort, il se dissout en quelques heures en une flaque de bave noirâtre, causant une perte de SAN d'1/1d3.

groupes d'adorateurs. De tels cultes existent ou ont existé, dans l'Hyperborée primitive et sans doute en Hongrie de nos jours, mais il ne s'y intéresse guère. Les humains qui le servent directement sont donc rares… et font généralement d'assez puissants sorciers.

C'est justement le cas de Justin Artley, l'homme qu'il va envoyer contre les investigateurs. Artley vit à quelques centaines de kilomètres de Thorgansby, et n'interviendra donc pas immédiatement. (Comptez 48 heures de délai après les premiers rêves. Après, il sera à pied d'œuvre.) Artley a payé très cher la connaissance que lui a octroyée son maître : il est bossu, difforme, à demi aveugle et il supporte difficilement la lumière du jour. Évidemment, dans cet état, il est repérable à des kilomètres, et il le sait.

Si les investigateurs se sont installés dans une ville, cela ne le gêne pas trop : il peut toujours mener une petite vie discrète, allant de caves en égouts et de ruelles en arrière-cours, tout en les surveillant efficacement. Green's Corner est juste assez grand pour qu'il y passe inaperçu.

En revanche, s'ils sont dans un village plus petit, il est obligé de dormir dans les fossés ou les granges. Son humeur s'en ressent. Les investigateurs pourront peut-être rencontrer quelqu'un qui a vu « un être du Petit Peuple ». La description du témoin est floue, mais grâce à lui, les personnages savent qu'il y a « quelque chose » dans la campagne.

Pour Artley, le cas de figure idéal serait que le groupe s'installe à Thorgansby même. Il y disposerait d'une infinité de cachettes, et aurait les investigateurs rien que pour lui, sans témoins gênants… Toutefois, il y a de fortes chances pour qu'il soit obligé de frapper dans une agglomération.

Persécution

Artley ne brille pas par son courage et n'agit pas directement. Il préfère frapper par magie interposée. Au fil des ans, il a développé un sort complexe, qui lui permet d'animer les matériaux inertes et de leur conférer une intelligence limitée. Ses créations ne sont pas encore parfaites. Elles manquent un peu d'initiative et ne supportent pas la lumière du jour (mais elles sont assez intelligentes pour la fuir). Par ailleurs, ce sort est gourmand en Points de magie, et il ne le lancera certainement pas plus d'une ou deux fois par jour…

Voici une petite liste, non limitative, de ce que vous pouvez infliger aux investigateurs. Notez que ces attaques seront toujours plus efficaces sur des sujets isolés. À vous de trouver des moyens de séparer le groupe. Ce n'est généralement pas très difficile, au début. Une fois qu'ils ont compris que leurs meilleures chances de survie sont en groupe, cela devient presque impossible. Veillez donc à ce que les premières attaques fassent des dégâts.

Premiers coups

Vous pouvez commencer par quantité d'incidents apparemment absurdes, qui pourraient passer pour des hallucinations… s'ils ne laissaient pas leurs victimes plus ou moins amochées. Le plus vicieux (et le plus efficace) est de les concentrer sur un seul investigateur, de préférence celui qui supporte le plus mal les rêves. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez le pousser à croire qu'il s'automutile… et en convaincre ses compagnons, qui risquent de le faire interner ou au moins de le renvoyer « à l'abri ». Voici une poignée de suggestions :

- La table lui fait un croche-pied (jet de DEX x2 % ou chute pour 1d2 points de dégâts).
- Son oreiller tente de l'étouffer. Appliquez la procédure de suffocation, p. 212 des règles. En cas d'échec, les dommages sont d'1d3 par round. Lorsqu'il finit par repousser l'oreiller, il lui semble l'entendre gémir (SAN 0/1 point).
- Les casseroles l'ébouillantent, le combiné du téléphone entreprend de lui arracher l'oreille tout en l'étouffant, le tisonnier essaye de lui taper dessus, etc.

Crescendo !

Une fois que les investigateurs ont compris que ces attaques sont bien réelles, et se sont organisés en conséquence, Artley met la barre plus haut.

- Des agglomérats d'objets prennent vie. Que diriez-vous d'une Chose d'ordures tapie dans la poubelle, attendant qu'un investigateur vienne jeter les déchets de la journée ? Ou d'un bloc compact de vieux journaux, livres et carnets ? Il n'y a rien de plus coupant que le papier !
- Enfin, pour finir, vous pouvez mettre en scène une attaque directe, avec une dizaine d'entités à base de boue et de feuilles mortes qui essayent de traîner les personnages à l'extérieur (ou dans la cave, s'ils sont dans un endroit peuplé). Artley les y attend avec un pistolet. Si vous pensez qu'il est nécessaire d'assombrir un peu l'ambiance, ces entités font aussi un mauvais parti aux hôteliers et à leurs autres clients (SAN 1d3/1d6).

La contre-attaque

Bien entendu, les investigateurs ne sont pas complètement impuissants. Ils peuvent détruire les créatures, ou les laisser partir pour les suivre. Elles ont tendance à aller se réfugier dans les caves, les placards et autres

recoins obscurs, mais les plus évoluées tentent de rejoindre Artley.

Les personnages peuvent aussi entreprendre de fouiller les environs à la recherche de leur persécuteur. Ils finiront certainement par mettre la main dessus. Ce sera facile s'ils sont en ville, plus compliqué s'il se dissimule dans la nature et très difficile s'il se cache à Thorgansby.

Rattrapé, Artley ne fait pas de difficultés pour se rendre. Il tient beaucoup, beaucoup à sa peau… Il se montre sincère, mais il y a des chances que son témoignage déçoive les personnages, qui sont sans doute déjà convaincus d'avoir mis la main sur le « grand méchant » de l'aventure. Il affirme qu'il a eu une vision lui enjoignant de neutraliser les personnages, mais il refuse de dire d'où elle lui vient. Quant aux événements de Thorgansby, il nie en avoir eu connaissance. Le plus drôle est qu'il ne ment pas ! Il ajoute qu'il n'avait pas l'intention de tuer les investigateurs, simplement de les envoyer à l'hôpital pour quelques semaines. Là encore, il dit la vérité.

Si les investigateurs le soumettent à une très forte pression, il tente de négocier l'emplacement du Portail de Thorgansby contre sa liberté, mettant du même coup son maître très en colère.

Si les personnages décident de le garder avec eux, ils vont devoir le surveiller de près. Au premier signe de relâchement de leur part, il tente de s'évader. S'il y parvient, il se dirige vers le Portail (dont il a appris l'existence dans un autre rêve). Il ne le franchit pas. Si les investigateurs le suivent, ils le voient se mettre nu, se livrer à d'étranges et simiesques contorsions tout en chantant un air qui les met mal à l'aise. Ayant contacté Tsathoggua, il s'endort pour lui faire son rapport. À son réveil, si les personnages ne l'ont pas repris, il quitte la région… sauf s'il a contrarié son dieu, bien entendu. Dans ce cas, son cœur s'arrête avant qu'il n'ait le temps de se réveiller.

Acte III : Le monde souterrain

Le Portail

Tôt ou tard, les investigateurs finiront par trouver le Portail. Ils peuvent y arriver de plusieurs façons : en suivant Artley, sur ses indications, en retraçant le chemin suivi par les villageois de leurs rêves, ou tout bêtement en passant les alentours de Thorgansby au peigne fin. Après tout, comme les joueurs ne manqueront pas de vous le faire remarquer, les 243 disparus ont forcément laissé des traces de leur passage. (Certes. Encore faut-il les identifier. Bien entendu, il a plu à torrent dans les deux jours qui ont suivi le drame. Si les joueurs insistent pour faire des tests de Pister, imposez-leur des malus importants, de l'ordre de 25 %.)

Veillez à ce que les personnages ne découvrent pas l'accès au monde souterrain trop rapidement. Il y a deux raisons à cela. Pour commencer, s'ils se précipitent de l'autre côté sans un minimum de préparation (et quelques recherches sur l'histoire du village), leurs chances de survie sont minces. Et, sur un plan plus ludique, cela risquerait de leur faire manquer l'intervention d'Artley.

Le Portail s'ouvre au milieu d'un petit bois, à environ deux kilomètres de Thorgansby, bien au-delà de la « zone vide ». Les villageois ont pris la route de Green's Corner, puis obliqué et suivi un chemin forestier jusqu'à la clairière. En automne, l'endroit est très fréquenté par les chasseurs, mais il est à peu près désert le reste de l'année. À première vue, il n'a rien de particulier, et sa réputation n'est pas particulièrement sinistre. Toutefois, les voiles qui séparent les dimensions sont un peu plus ténus ici que dans le reste de la région. La colline où il se trouve a été le théâtre de quelques rituels particulièrement odieux consacrés à divers Grands Anciens, il y a quelque quinze mille ans. Si vous avez dans le groupe un investigateur doué d'un POU supérieur à 16, ou d'une SAN inférieure à 25, signalez-lui qu'il se sent mal à l'aise… Cette impression est particulièrement forte à l'entrée d'une petite grotte, à l'ouest de la clairière. Pourtant, elle n'est pas particulièrement profonde, guère plus d'une dizaine de mètres. Le sol de la caverne, en terre meuble, a conservé quantité d'empreintes de pas. Toutes se dirigent vers la paroi du fond. Celle-ci porte d'étranges fissures, qui semblent presque dessiner un motif.

- **Et si… les investigateurs sont un peu expérimentés ?** Ils vont sans doute deviner

Franchir le Portail

Il suffit de se concentrer sur les fissures pendant quelques instants, et de réussir un jet de POU x5 %. L'investigateur concerné disparaît purement et simplement, en une fraction de seconde. Il se retrouve instantanément de l'autre côté, avec tout son équipement, ayant perdu 3 points de magie et autant de SAN. Bien entendu, les objets inanimés ne passent pas de leur propre chef. Pas question, donc, de faire passer une caisse de dynamite pour détruire ce qui se trouve de l'autre côté… à moins, bien sûr, qu'un investigateur ne soit disposé à faire le voyage avec elle. Par ailleurs, le Portail n'est pas assez large pour faire passer un véhicule.
Le passage ne fonctionne que dans un sens. Une fois qu'ils l'auront franchi, il leur sera impossible de revenir à Thorgansby.

Les créatures d'Artley

Toutes subissent 1 point de dommages par round si elles sont exposées à la lumière du jour. À vous d'ajuster les pertes de SAN en fonction des circonstances, de 0/1 à 1/1d4, voire 2/1d6.

Ustensiles en folie

FOR	1d6
Points de vie	1

Attaque
• Variable 50 %
Dégâts selon la nature de l'objet. Consultez la table des armes improvisées, p. 141 des règles de *L'Appel de Cthulhu* édition 30e anniversaire.

Golem d'ordures

DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %

Points de vie 8

Attaque
• Appendice 40 %
Dégâts 1d4 à 1d6
Protection : 1 ou 2 points.

Agglomérat de papiers

DEX	14	Agilité	70 %
FOR	1	Puissance	5 %

Points de vie 4

Attaque
• Pseudopode coupant 50 %
Dégâts 1d6

Spécial : Très vulnérable au feu. Obliger les investigateurs à détruire leurs propres notes pour sauver leur peau est particulièrement cruel… et amusant !

Choses de boue

CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	6	Corpulence	30 %
INT	1	Intuition	05 %
POU	1	Volonté	05 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10

Armes
• Coup de poing 50 %
Dégâts 1d3
• Corps à corps 50 %
Dégâts : spécial

qu'ils sont face à un Portail et s'inquiéter de ce qui les attend de l'autre côté. Saine attitude ! Ils peuvent tout à fait faire un saut en ville, acheter quelques fusils de chasse, des vivres et des vêtements chauds avant de revenir pour faire le grand saut. Attendez-vous à un déploiement de précautions paranoïaques (et parfaitement justifiées !) lors des premiers passages.
Ils enverront sans doute un éclaireur ou deux. Ne les voyant pas revenir, ils vont s'inquiéter et se lancer courageusement au secours de leurs amis, alors que le bon sens suggérerait un repli prudent.

Au-delà du seuil

Les personnages aboutissent dans une caverne. Il fait très chaud, et très, très noir. Espérons que les investigateurs ont pensé à prendre des lampes torches ! Sinon, ils devront se débrouiller avec leurs briquets…
Première constatation, infiniment déplaisante : derrière eux, la paroi est lisse, sans trace d'inscriptions. Ils peuvent la palper tant qu'ils veulent, le Portail ne s'ouvrira pas.
S'ils s'arrangent pour avoir de la lumière, ils verront une petite salle de pierre noire de forme irrégulière, d'où partent plusieurs tunnels. Apparemment, les habitants de Thorgansby ont pris celui de gauche. En tout cas, il y a une vieille valise en carton à moitié défoncée, jetée dans un coin du passage…
La promenade dans les entrailles de la Terre peut durer aussi longtemps que vous le souhaitez. Le royaume souterrain de Tsathoggua n'est pas un endroit plaisant. Il n'y a pas de salles grandioses ornées de stalactites ni de roches multicolores. Tout est en basalte, noir et usé. Les passages sont étroits et bas. À certains moments, les investigateurs sont obligés de ramper. Ailleurs, ils glissent sur une espèce de vase noire. Les passages se croisent au hasard, montent et descendent sans raison apparente… Rien ne donne l'impression d'avoir été maçonné.
Les gens de Thorgansby ont laissé quelques traces de leur passage, assez pour que les investigateurs puissent les suivre. Un parapluie ici, une poupée désarticulée ailleurs… Nos héros finissent par arriver dans une caverne un peu plus grande que les autres, où brûlent des torches.
Aucun plan du réseau souterrain n'est fourni, et ce n'est pas la peine d'en préparer un. À quoi bon ? Les investigateurs doivent se sentir perdus, désorientés et écrasés par un environnement incompréhensible. Il n'y a rien de pire pour l'ambiance que d'avoir un joueur qui griffonne studieusement sur une feuille de papier millimétré à chaque

fois que vous dites : « Le tunnel tourne à gauche ».

- **Et si… les investigateurs décident de regagner la surface à pied ?** Ils ne peuvent pas le savoir, mais ils se trouvent à près de 2 000 mètres sous la plaine de Sibérie centrale. Ils n'ont aucune chance de remonter par eux-mêmes, à moins que vous n'ayez envie de leur faire vivre une véritable odyssée souterraine… qu'il vous faudra écrire. Si cela ne vous tente pas, partez du principe qu'ils se trompent dans leurs calculs et aboutissent à la caverne de Thorgansby.

Quelques lieux

Au cours de leurs pérégrinations, les personnages peuvent découvrir quelques lieux qui sortent de l'ordinaire. Selon vos envies, ils peuvent tomber dessus avant d'avoir retrouvé les villageois, ou par la suite, lorsqu'ils chercheront un moyen de s'échapper…

- **Les cuves.** Cette longue caverne, si basse de plafond que l'on ne peut s'y déplacer que penché, compte vingt-deux cuves cylindriques, profondes d'environ deux mètres, disposées de manière irrégulière sur le sol. Plus rien n'y vit depuis des siècles, mais c'était l'habitat d'un groupe de larves amorphes.
- **Le temple.** C'est un espace long et étroit, plus proche d'une faille naturelle que d'une véritable salle. Il n'est remarquable que pour le réseau de profondes gouttières qui le parcourt. Les larves amorphes empruntent ces « voies sacrées » pour faciliter la communion avec leur dieu.
- **Le conservatoire.** Cette salle ovale, vaste comme une cathédrale, renferme des milliers de corps momifiés. Pour l'essentiel, il s'agit d'animaux, souvent d'espèces éteintes depuis bien longtemps. On y trouve notamment une dizaine de mammouths et des rhinocéros laineux… Selon toute probabilité, les personnages se concentreront sur les humains. Ceux-ci se divisent en trois groupes : des préhumains velus originaires d'Hyperborée ; des humains appartenant à des cultures primitives, allant des hommes de Cro-Magnon à des Esquimaux modernes ; et quelques Européens « civilisés » dans une variété de tenues allant du pourpoint élisabéthain à un uniforme de capitaine de l'armée impériale russe à peine défraîchi. Aucun d'eux ne porte de traces de violence, et tous sont exceptionnellement bien conservés.
- **Le charnier.** Non loin de la salle des momies se trouve un autre espace aussi vaste, entièrement rempli d'ossements animaux et humains. Ils forment de véritables falaises, paraissent en équilibre instable mais, pour la plupart, tombent en poussière si on les touche.
- **La sphère.** Le groupe débouche à la base d'une sphère immense. Son sommet se perd dans l'obscurité, et ses parois ne cessent de s'élargir. Elle est en basalte, comme tout le reste, mais tellement polie qu'elle est aussi dangereuse qu'une patinoire (tests d'Agilité pour ne pas tomber).
- **La salle fétide.** Une série de boyaux partiellement inondés, dont le sol est couvert d'une épaisse couche de vase noire. Il y règne une étouffante odeur de champignons pourris. Qui sait ce qui se dissimule dans la vase ? Qui sait ce qu'*est* la vase ? Cet endroit communique avec une rivière souterraine dont l'eau est tiède, mais pure.

La caverne des survivants

Cette vaste caverne se termine au bord d'un petit lac. La plage de sable noir grouille de lézards blancs et aveugles, qui ont formé l'essentiel de l'alimentation des réfugiés.

Les villageois de Thorgansby sont encore près de deux cents, maigres, en haillons et totalement désespérés. Leur court séjour dans les profondeurs a eu raison de la santé mentale de la plupart. La majorité des déments sont catatoniques. Certains sont devenus violents, ou commencent à développer des comportements inquiétants. Le cannibalisme n'a pas encore fait son apparition, mais cela ne saurait tarder. L'arrivée des investigateurs suscite un formidable espoir… qu'ils vont devoir démentir, se faisant du même coup une douzaine d'ennemis. Les autres compatissent et leur expliquent les règles de vie de la communauté, qui se limitent, en gros, à : « Ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'il te fasse… et ne tourne le dos à personne ». Il faut aussi surveiller le feu. Alimenté par les valises et les vêtements superflus, il ne durera plus très longtemps, à moins de trouver du combustible.

L'environnement est cauchemardesque et les perspectives d'évasion nulles, ce qui justifie une perte de SAN de 0/1d4 points par jour.

Voici quelques individus représentatifs :

- **Georges Ransom, charpentier.** Vêtu d'une chemise de nuit très sale, c'est un grand rouquin costaud. Il a réussi à garder son sang-froid, a organisé les tours de veille et fait de son mieux pour maintenir un semblant d'ordre.
- **Bruce Lynch** et **Edna Wall.** En surface, un gentil petit couple d'adolescents, qui se sont trouvés au cœur de l'enfer et feront tout pour rester ensemble. Quand on y regarde de plus près, on réalise que Bruce terrorise Edna, qui n'a personne vers qui se tourner…
- **William Harber, le pharmacien.** Robe de chambre, lorgnons, barbiche et



Jane Broughton

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	65
Aplomb	1

Compétences
Bibliothèque 40 %
Mythe de Cthulhu 3 %
Prendre des risques inconsidérés 60 %
Trancher dans des débats stériles 50 %
Sciences occultes 15 %

Armes
• Grosse pierre 30 %
Dégâts 1d4 +2
• Pierre (lancée) 40 %
Dégâts 1d3

Sorts : *Contacter Tsathoggua (elle ne le lancera sous aucun prétexte, une fois lui a suffi).*

psychose bien avancée. Il souffre de rêves monstrueux, et commence à avoir des visions même en état de veille. D'ici peu, il s'enfoncera dans les tunnels pour ne plus revenir.

- **David et Lana Cooper, fermiers.** Ils ont fondé leur propre communauté au bord de la plage. Elle compte pour le moment une vingtaine de personnes qui ont toutes régressé jusqu'à un état proche de l'animalité. Ils sont les derniers membres de ce groupe à savoir encore parler, et affirment avec virulence qu'il n'y a aucune raison de s'accrocher encore à la « civilisation ». Leurs ex-amis et voisins ont de plus en plus peur d'eux.
- **Edward, Agatha et Victoria Jennings.** Ce jeune couple et sa fille de 6 ans ont peut-être déjà attiré l'attention des investigateurs lors de la fouille des lieux. Ils tiennent relativement bien le coup, en partie grâce à la bonne humeur et à la gentillesse de Victoria. Hélas, la petite a tendance à s'éloigner du groupe. Elle finira sans doute mangée par une larve amorphe… ou par les Cooper.
- **Jane Broughton.** Elle reste à distance dans un premier temps. Elle les approchera plus tard, après les avoir observés.

- **Et si… les investigateurs ont recours à la magie ?** Si l'un des personnages connaît le sort Portail, il peut ramener tout le monde à la surface sans problème, en sacrifiant 3 points de POU. Restera à régler le sort de Lucius et le problème de l'attaque de 1935, mais l'urgence sera moindre…

Le seul autre sort qui pourrait débloquer la situation est Contacter Tsathoggua, mais le lancer ici est terriblement dangereux. Cela fait apparaître une manifestation du Grand Ancien, identique à sa forme de la page 319 des règles. Si les personnages lui paraissent intéressants, il discute volontiers avec eux. Sinon, il les dévore. Quant à savoir ce qui peut paraître « intéressant » chez un humain pour une créature âgée de quelques centaines de millions d'années, vous êtes seul juge. Disons qu'a priori, les investigateurs sont intéressants… Tsathoggua semble très étonné que « ses » humains n'apprécient pas l'abri qu'il leur a préparé. Moyennant quelques services à venir, il ouvre volontiers un nouveau Portail vers Thorgansby.

Attaque !

Les investigateurs sont là depuis quelques heures lorsqu'une grande ombre noire se faufile au milieu du groupe, qui se disperse en hurlant. Elle étend un ou deux tentacules explorateurs, attrape un humain plus lent que les autres, l'avale et repart. C'est une larve amorphe. Les personnages peuvent toujours essayer de la truffer de plomb. Elle ne le sent même pas. En revanche, elle n'aime pas le feu… Honnêtement, il vaudrait mieux la laisser partir avec sa proie, mais les investigateurs ne sont pas connus pour leur bon sens. La suivre dans les tunnels n'est pas une bonne idée : elle rejoint l'antre qu'elle partage avec une dizaine d'entités de son espèce.

Jane Broughton

Si les investigateurs se comportent courageusement face à la larve, Jane les contacte après le repas. Les personnages peuvent aussi la reconnaître et essayer de lui parler. Après tout, elle est apparue dans leurs rêves.

Elle est abattue, mais toute disposée à raconter son histoire de A à Z, à condition que le groupe accepte de se montrer discret. Si les autres villageois savaient qu'elle est responsable de leur sort, ils la lyncheraient sans hésiter. Elle leur explique qu'elle a été contactée par l'esprit d'un sorcier romain, qui lui a annoncé que le village serait bientôt attaqué par des entités maléfiques. En cherchant un moyen de protéger ses concitoyens, elle a lu un document de trop, et s'est retrouvée promue au rang d'instrument de la volonté de Tsathoggua. Elle est redevenue elle-même dès leur arrivée dans les cavernes et cherche désespérément un moyen de sortir. Pour plus de détails, voir « Les faits pour le Gardien des arcanes », p. 6.



Larve amorphe de Tsathoggua

- **Et si… les investigateurs choisissent de ne pas faire confiance à Jane ?** Ils ne commencent à rêver de Lucius qu'après une ou deux nuits… et donc deux jours de plus sous terre.

« Le sommeil, frère jumeau de la mort… »

Tôt ou tard, les investigateurs succomberont à la fatigue. Ici, les cauchemars sont bien plus nets et plus abominables. Les personnages sont tout proches de la conscience de Tsathoggua. Reprenez les rêves de l'acte II, mais en les compliquant, en les prolongeant et en majorant les pertes de SAN jusqu'à 1/1d6.

Pourtant, paradoxalement, le sommeil est leur meilleur espoir. Le corps du Grand Ancien se trouve à des centaines de kilomètres d'eux, mais son psychisme est assez proche pour distordre les barrières entre rêve et réalité. Du coup, les investigateurs blessés en songe se réveillent couverts de stigmates sanglants, avec une perte réelle de Points de vie égale à la moitié des dégâts subis. Mais ils peuvent aussi ramener de petits objets et influer sur le paysage où ils se promènent. Lorsqu'ils s'éveillent après une balade dans une Thorgansby onirique, leurs chaussures sont couvertes de boue. De toute évidence, celle-ci vient de la surface.

Quel que soit leur rêve, ils sentent la présence d'une autre conscience, pas très loin d'eux. Il semble s'agir d'un humain… Les dormeurs les plus doués (ceux qui ont la compétence Rêver ou un POU supérieur à 16) l'aperçoivent brièvement : un vieil homme chauve, avec un nez en bec d'aigle, vêtu d'une tunique blanche. Au réveil, il ne leur reste plus qu'à comparer leurs expériences. Jane sait de qui il s'agit. C'est Lucius, l'homme qui l'a avertie du danger que courait Thorgansby. S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, Jane leur suggère de se concentrer sur lui la nuit suivante…

Sauver Lucius, se sauver soi-même

Jane et les investigateurs s'endorment, et « se réveillent » au flanc d'une petite colline. C'est le printemps, un printemps britannique, humide et frais. Il est apparemment midi. Un village s'étend au fond de la vallée, le sommet de la colline est occupé par une grande villa blanche. Les investigateurs n'ont pas trop de mal à reconnaître le site de Thorgansby. En fait, ils sont quelque part entre la « réalité » et la dimension où est retenu Lucius, dans une poche de rêve qu'il s'est construite au fil des siècles pour préserver le peu

Larve amorphe de Tsathoggua

CON	13	Endurance	65 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	30	Corpulence (fluide)	N/A
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	21
Déplacement	2

Armes

- Fouet 90 %
  Dégâts 1d6
- Tentacule 60 %
  Dégâts: impact
- Coup 20 %
  Dégâts : impact
- Avalement 30 %
  Dégâts : spécial (la cible avalée subit 1 point de dommages au premier round, 2 au second, 3 au troisième, etc.).

Protection : Invulnérable à toutes les armes physiques, mais normalement affectée par le feu, l'acide, etc.
SAN : 1/1d10.
Note : Des détails précieux se trouvent p. 331 des règles de *L'Appel de Cthulhu* édition 30e anniversaire. N'oubliez pas de vous y reporter.

Les geôliers de Lucius



de santé mentale qu'il lui restait. Les villageois parlent un patois celtique et un peu de latin abâtardi. Mais ils montrent avec insistance la villa… Celle-ci est bâtie selon le plan classique des maisons romaines, des pièces d'habitation groupées autour d'une cour à ciel ouvert, mais ses occupants ont visiblement fait des efforts pour la fortifier.

Lucius les reçoit dans sa bibliothèque, une grande salle pleine de rouleaux de parchemin. Il parle un latin très pur et un anglais laborieux, appris auprès de Jane. Il est très heureux de recevoir des visiteurs, écoute leur histoire avec intérêt et leur propose un marché. S'ils le font sortir d'ici, il leur fournit un moyen de regagner la surface. Les investigateurs ne demandent sans doute pas mieux, mais comment faire ? Selon Lucius, c'est assez simple. Il suffit de le tenir solidement et de marcher jusqu'à leurs corps, dans la salle de basalte. Techniquement parlant, faites la *moyenne* du POU du groupe, ajoutez-y 16 pour Lucius, et opposez le total à une résistance de 30. Si le jet est manqué, ils se perdent dans un autre rêve, errent un moment dans un paysage de cauchemar et peuvent refaire un essai. Si vous êtes cruel et qu'ils ratent plusieurs fois leur coup, ils risquent de finir nez à nez avec Tsathoggua.

Bien entendu, l'évasion de Lucius ne sera pas si simple. Il serait dommage de se limiter à un simple jet de dés lorsque l'on peut avoir une scène à effets spéciaux pour le même prix !

Très vite, les investigateurs commencent à voir à travers le décor élaboré par Lucius. Et le paysage qu'ils contemplent n'a rien de rassurant. C'est un néant brumeux, parcouru d'éclairs rouges et jaunes. Il y fait très froid. Ils marchent sur l'air. De temps en temps, ils butent sur des obstacles invisibles. Ils souffrent d'abord de petits « flashs » semi-hallucinatoires (pas tous à la fois, bien entendu), puis cela se généralise. Au bout de quelques minutes de marche, le groupe oscille sans cesse entre la vallée et ce petit coin d'enfer… Ils arrivent quand même, tant bien que mal, à garder le cap.

C'est alors que les ravisseurs de Lucius remarquent que leur prisonnier s'évade et se lancent à sa poursuite. Jouez la traque comme un cauchemar classique. Les personnages entendent leurs poursuivants, les entrevoient, courent, leur échappent pendant une minute, puis se rendent compte qu'ils sont de nouveau juste derrière eux… Lorsque vous en aurez assez de jouer au chat et à la souris, ils se font rattraper.

Dans le rêve, les geôliers de Lucius res-


Tsathoggua

semblent à une bande de barbares saxons hirsutes, vêtus de fourrures et d'armures de cuir, brandissant des épées et des masses rudimentaires. Leur véritable forme, visible lorsque les investigateurs contemplent l'enfer, est nettement moins sympathique. Ce sont de grandes formes vaguement humanoïdes, avec des yeux rouges, des griffes interminables et assez de dents pour rendre jalouse toute une famille de requins. La difficulté sera de les combattre sans s'arrêter de marcher. Si les personnages cessent de bouger, ils risquent d'être bloqués dans la réalité des monstres. Au bout de quelques rounds, mentionnez que le décor ressemble de plus en plus à la caverne et qu'il leur semble sentir l'odeur du feu… Vous verrez, ils se précipiteront vers la sécurité (pourtant toute relative) des tunnels ! Les créatures ne les suivront pas dans le monde souterrain.

Lorsque les personnages se réveillent, ils sont épuisés et sans doute assez sérieusement blessés, mais Lucius est avec eux. Il ne perd pas de temps et entreprend de créer un Portail. Une heure après leur réveil, les investigateurs regagnent la surface en compagnie des villageois survivants (soit environ cent cinquante personnes, les autres ont voulu rester dans les cavernes). Tsathoggua les laisse partir sans protester.

Conséquences

- La soudaine réapparition de la plupart des villageois ne va pas passer inaperçue dans la région. Aux investigateurs d'imaginer un récit plausible, peut-être avec l'aide de Jane. Les autorités se montrent curieuses pendant un bon moment, mais Neale et ses pareils finissent par abandonner.
- Le sort des villageois risque d'être assez triste. La plupart ne parviennent pas à se réadapter à la liberté. Ils finiront dans des asiles disséminés dans toute la Grande-Bretagne. Quant à ceux qui paraissent sains d'esprit, il est possible que certains d'entre eux arborent des séquelles invisibles pour le moment, mais qui se révéleront plus tard. Au bout d'un ou deux meurtres cannibales à Green's Corner, le Home Office prend la décision radicale de déporter tous les habitants de Thorgansby sur une île abandonnée des Hébrides.
- Lucius est un sorcier assez puissant. Les personnages le retrouveront sans doute dans une autre aventure, comme allié… ou comme ennemi. Dans l'immédiat, il va avoir besoin d'un moment pour s'adapter au monde moderne. Lorsque ce sera fait, il tentera de fermer les différentes brèches qui entourent Thorgansby. Pour le Portail, ce sera facile, il suffira de faire ébouler la caverne d'accès. Lorsque ce sera fait, Tsathoggua se désintéressera complètement de l'affaire. Les rêves cesseront.
- Jane fera sans doute une excellente investigatrice. Un Gardien a toujours besoin d'un ou deux personnages non-joueurs de ce type. Ils servent généralement de soutien logistique aux investigateurs en difficulté, et se font souvent massacrer par l'ennemi, histoire de bien démontrer sa malfaisance sans liquider trop de monde autour de la table.
- Neutraliser les créatures d'outre-dimension que Lucius a invoquées voici mille quatre cents ans peut sans doute attendre quelques années, mais le sorcier aura sûrement besoin de l'aide des investigateurs. Bien entendu, ces entités sont peut-être suffisamment mécontentes de l'intervention des personnages pour attaquer immédiatement Thorgansby, au lieu d'attendre sagement 1935.

Les choses de l'autre côté

Il s'agit d'une race apparentée aux Vagabonds dimensionnels (p. 338 des règles de *L'Appel de Cthulhu* éditon 30e anniversaire). Contrairement à ces derniers, ils ne peuvent pas accéder à notre monde si on ne leur a pas d'abord ménagé un « passage », que ce soit une invocation ou un affaiblissement permanent des barrières entre dimensions.
Ils sont plus petits que leurs cousins et nettement plus agressifs. Gardez les mêmes caractéristiques pour les « guerriers saxons » du combat onirique. Après tout, ce sont les mêmes entités, sous un masque différent. Les investigateurs percevront les coups de griffes comme des coups d'épée, voilà tout !

CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de vie 15

Armes
• Griffes 55 %
Dégâts 1d8 +4 (deux attaques par round).

Protection : 2 points de cuir.





No Man's Land

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs ont l'occasion de croiser un médecin fameux, de lui donner un coup de main et d'assister à une messe dans une église en ruine.

En quelques mots

Le vol d'un livre rare et la disparition du fiancé d'une amie de l'un des investigateurs conduisent le groupe jusqu'à un hôpital perdu sur l'ex-ligne de front, où officie le docteur Herbert West. Ce médecin à la santé mentale vacillante s'efforce de ressusciter des cadavres. À la probable surprise de nos héros, West n'est pas l'adversaire des personnages, mais la victime des machinations de l'un de ses anciens associés.

Implication des investigateurs

L'introduction de ce scénario fait appel au classique ressort de la « demoiselle en détresse ». Si cela ne colle pas à votre groupe pour une raison ou pour une autre, d'autres possibilités s'offrent à vous :

- **Le bibliophile courroucé**. Dans cette variante, M. Legrand est suffisamment furieux pour engager un groupe chargé d'enquêter sur la disparition du joyau de sa collection.
- **Les vétérans préoccupés**. Morton n'est peut-être pas le seul à avoir croisé par hasard un camarade défunt. De fil en aiguille, les investigateurs arrivent à la famille Legrand.
- **Les militaires intrigués**. L'hôpital militaire où sévit West a peut-être attiré l'attention d'un quelconque état-major pour son faramineux taux de pertes. Dans ce cas, l'enquête parisienne risque de passer à la trappe, et les investigateurs seront beaucoup moins bien armés pour la suite.
- **Les enquêteurs du surnaturel**. Des faits bizarres se déroulant dans la zone des armées, autour d'un hôpital militaire ? C'est un job pour le Bureau S, la branche « paranormale » du Deuxième Bureau. Si vous n'utilisez pas cette option mais que vous estimez que les investigateurs auront besoin de renforts, rien ne vous empêche d'introduire quelques agents du S, en planque autour de Villerwal.

Enjeux et récompenses

- Récupérer le *Liber Lacrymae* avant qu'il n'ait eu le temps de faire trop de dégâts.
- Mettre un terme aux activités de Lee et de ses créatures.
- Sympathiser avec West peut être considéré comme une « récompense », même si l'amitié d'un malade mental capable de ressusciter les morts est, au mieux, périlleuse.
- Ils recevront 1d10 points de SAN s'ils gèrent l'affaire avec doigté.

Ambiance

Soyez sinistre ! La guerre est finie depuis moins d'un mois. Après quelques jours d'ivresse patriotique, la gueule de bois s'installe. Elle va durer des années. Le bilan officiel des pertes matérielles et humaines ne sera publié que dans plusieurs mois, mais l'immensité du désastre est déjà apparente. Il pleut à Paris, il neige sur les tranchées.

Le passage par les ruines d'Arras, puis la découverte d'immenses réseaux de tranchées abandonnées, ne devrait rien faire pour leur remonter le moral. Une fois le décor posé, il est temps de monter en puissance. Contrairement à la plupart des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, celui-ci est un film *gore*, avec des bouts de cadavres agressifs… qui, malheureusement pour les investigateurs, ne sont pas leurs véritables adversaires. La découverte des goules, puis de Lee, doit se faire rapidement, et le crescendo doit se conclure par la cérémonie et ses suites.

Lectures impies

Il est vivement conseillé de lire Herbert West, réanimateur afin de mieux cerner les personnalités en présence.
Le compte rendu d'une partie par e-mail réalisée à partir de la première version de ce scénario peut être consulté ici : http://fanzinezombi.free.fr/aventure/index.html.
Vous aviez raison, les gars, Eric Moreland Lee est mouillé jusqu'au cou !

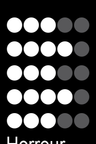
À l'affiche

Joe Afkins
Ce « ressuscité » se fait passer pour un vivant. Il travaille pour Lee.

John Morton
Ce vétéran traumatisé suit une piste parallèle à celle des investigateurs.

Herbert West
Ce savant cherche à vaincre la mort… en pratiquant des expériences louches sur des cobayes non consentants.

Eric Moreland Chapham Lee
Le plus grand succès de West est devenu son pire ennemi.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	x8
Nombre de joueurs	5
Époque	1918





Mise en place

Introduction des investigateurs

Paris, le 10 décembre 1918. L'un des personnages va être arraché à la lecture – déprimante – des journaux par un commissionnaire porteur d'une invitation à déjeuner pour lui « et quelques amis ». Elle émane de Joséphine Legrand, la nièce de l'investigateur (ou sa cousine ou son amie d'enfance ou ce qui vous arrange).

Joséphine habite chez ses parents près de la Bibliothèque Nationale, dans la longue et triste rue de Richelieu. Le groupe est accueilli par Joséphine et sa mère, Angèle. Ni l'une ni l'autre ne diront grand-chose au cours d'un repas médiocre et servi par une bonne maladroite. Après le café, avec maintes hésitations et de nombreuses pauses passées à sangloter, Joséphine raconte enfin son histoire. En résumé, elle est fiancée à un jeune officier anglais nommé Hugh Wilson. Ils devaient se marier le mois prochain… mais Hugh a quitté son hôtel sans prévenir. De plus, un des « horribles vieux bouquins de papa » a disparu. M. Legrand est antiquaire et collectionne les livres rares. Il a aussitôt conclu que le jeune homme était l'auteur du vol, et menace d'appeler la police.

Serait-il possible aux investigateurs de retrouver le fiancé perdu, ou au moins de l'innocenter du vol du livre ? N'écoutant que leur bon cœur, les investigateurs acceptent…

Les faits pour le Gardien des arcanes

Eric Moreland Chapham Lee était chirurgien et biologiste. Il était également féru d'occultisme, domaine dans lequel il avait découvert certains secrets horrifiants. Il avait consulté l'unique exemplaire accessible du *Liber Lacrymae* à l'Université de Toulouse, mais le bibliothécaire avait refusé de le laisser recopier certaines formules… En avril 1914, Lee apprit qu'une copie du précieux document allait être mise en vente à l'Hôtel Drouot. Il se précipita… et se la fit souffler par M. Legrand. Puis la guerre éclata, et Lee fut mobilisé. Le 27 mars 1915, il trouvait la mort dans un accident d'avion. Son corps décapité fut transporté à l'hôpital militaire de Saint-Éloi, dans les Flandres. À cette époque y officiait un chirurgien très spécial : Herbert West, réanimateur de cadavres au succès très mitigé. Lee avait participé à ses expériences et West trouva tout naturel d'injecter une bonne dose de « résurrecteur » dans les veines de son défunt disciple. Le miracle eut lieu et Lee reprit connaissance… au moment précis où un obus allemand détruisait le bâtiment.



Prenant sa tête sous son bras, il en profita pour s'éclipser et se cacha dans les tranchées. Il ne tarda pas à y rencontrer un groupe de goules, en visite gastronomique au cœur du carnage. Grâce à leur aide, il reprit et perfectionna les formules de West. Il mit aussi au point un plan de vengeance, contre West d'abord, contre tous les vivants ensuite (inutile de dire que ces derniers événements avaient eu raison de sa santé mentale). Il envoya un de ses « ressuscités » voler le *Liber Lacrymae*, dans lequel il savait trouver un moyen de lever une armée de morts. Le voleur, un certain Joe Atkins, avait reçu l'ordre de ne *pas* agir discrètement, et de prendre le nom d'Hugh Wilson, qui était celui dont West se servait, de façon à le faire soupçonner.
Deux grains de sable surviennent : les investigateurs et John Morton, un ancien compagnon d'armes d'Atkins, qui l'a vu mourir. Le retrouver « vivant » à Paris va le pousser à enquêter de son côté.

Acte I : A Paris

Les Legrand

Leur appartement est poussiéreux et meublé dans un style vieillot. Il ne contient rien d'intéressant, mise à part la collection de M. Legrand. Elle a beaucoup de valeur, mais ne renferme pas d'autres livres maudits.

- **Joséphine Legrand** est une grande jeune fille plutôt quelconque, timide et renfermée. En l'interrogeant, on se rend compte qu'elle ne sait en définitive que peu de choses sur « Wilson ». Elle l'a rencontré cet été. C'est lui qui l'a abordée, « mais il était très convenable ». Il parlait français avec un accent anglais amusant. Il lui a dit qu'il était chirurgien militaire, dans le Nord. Elle avait rendez-vous avec lui la veille. Ne le voyant pas venir, elle a téléphoné l'*Hôtel du progrès*, où il descendait quand il venait à Paris, où on lui a appris qu'il n'était pas rentré depuis deux jours. Si vous voulez, elle peut décider d'accompagner les investigateurs et se faire enlever ou sacrifier par Lee, qui manque de sujets d'expérience féminins.
- **Angèle**, sa mère, se remémore sans fin des détails insignifiants jusqu'à ce que les personnages abandonnent, écœurés.
- **Adélard**, son père, passe ses journées à la Bibliothèque Nationale, immergé dans d'obscures recherches. Il est grand et maigre, avec d'impressionnants favoris. C'est un aigri et un raté, qui prend plaisir à être désagréable avec tout le monde, mais il suffit de le flatter pour qu'il s'humanise. Il passe sa hargne sur le fiancé, affirmant qu'il n'avait pas confiance, qu'il l'avait bien dit, etc. Le livre disparu est un traité de nécromancie en latin, datant du XIVe siècle, appelé le *Liber Lacrymae*, ou « Livre des Larmes ». Si vous le désirez, M. Legrand peut mettre sa menace à exécution et appeler la police. Dans ce cas, jetez régulièrement deux flics bornés dans les jambes des personnages pour le reste de l'aventure…
- **Antoinette**, la bonne, écoute aux portes (test d'Écouter pour l'entendre essayer de ne pas faire de bruit). Elle se déclare désolée par ce qui arrive à Mademoiselle. Si on la cuisine un peu, elle mentionnera la visite d'un homme qui voulait voir Wilson. Il est venu à l'appartement il y a deux jours, alors qu'elle était seule. Avant qu'elle ait eu le temps de lui expliquer que Wilson n'habitait pas ici, il lui a remis un message. Quand elle lui a donné l'adresse de l'hôtel de Wilson, il a filé si vite qu'elle n'a pas eu le temps de lui rendre son papier. Elle l'a jeté. Si les investigateurs fouillent dans la boîte à ordures, ils le retrouveront, taché, mais lisible. C'est un court billet rédigé en anglais (voir Document 1, ci-dessus). Antoinette décrit un homme grand, maigre, avec une cicatrice au front et des cheveux noirs.


Téléphone-moi de toute urgence
GOB 23-40.
Veux savoir ce que tu fais là.

Morton

Livre 4 : No Man's Land
Document 1 – Le message de Morton

L'Hôtel des Ventes

Il se trouve rue Drouot, un peu au nord des grands boulevards. C'est là que M. Legrand

a acheté le livre, en avril 1914. À la réflexion, il se souvient qu'un Anglais surenchérissait sans cesse sur lui, mais il a oublié son nom. Moyennant un test de Persuasion ou d'une autre compétence d'Influence, il est possible d'avoir accès aux archives de la vente. Un « Eric M. Lee » a acheté plusieurs traités de médecine médiévale lors de cette fameuse vente. C'était, semble-t-il, le seul enchérisseur anglais. Si les investigateurs se débrouillent pour retrouver le commissaire-priseur qui s'en est occupé, il confirmera que ce monsieur a tenté d'acheter le *Liber Lacrymae*.

Le Liber Lacrymae

Un test d'Occultisme permet de savoir qu'il s'agit d'un grimoire particulièrement obscur, et de se souvenir de l'existence de l'exemplaire de Toulouse. Un échange de télégrammes avec l'université de cette ville établira que Lee l'a consulté plusieurs fois en 1913. De nombreux détails sur ce livre figurent Livre 2, p. 14, y compris ses caractéristiques techniques. À moins que vous n'ayez envie de consacrer plusieurs jours d'enquête à une tangente, les recherches sur l'histoire de l'ouvrage attendront la fin du scénario. Pour l'heure, il suffit que les investigateurs sachent qu'il est aussi rare que sulfureux.

Livre 4 : No Man's Land
Document 2 – Les dernières pages du journal de Morton

Joe Atkins.
Joe Atkins est.
Joe Atkins est mort.
Joe Atkins est mort dans mes bras.
Une balle dans la poitrine. J'ai essayé de le ramener, mais quand je suis arrivé à nos lignes, il était trop tard.
Que fait-il à Paris ? Son cadavre se promenait au bras d'une jeune fille dans le jardin des Tuileries.
Son cadavre riait.
Il riait comme un vivant. Et non pas comme doivent rire les morts, condamnés au rictus éternel.
Son cadavre a acheté une gaufre et l'a offerte à la jeune vivante. Savait-elle ? Non, sûrement pas, elle m'a semblé pure.
Ils se sont assis au bord du grand bassin, et ils ont regardé les canards.
Il n'a pas le droit. Pas le droit d'être vivant et heureux, alors qu'il est mort et que ma tête, ma pauvre tête, me fait si mal.
Ils sont partis.
Je les ai suivis, lui et sa vivante.
Rue de Richelieu, à deux pas du jardin. J'ai noté l'adresse, mais je n'ai pas osé entrer. Ma tête me fait trop mal.
Cela passera.
J'irai demain. Je veux lui parler.
Je veux savoir comment être heureux quand on est mort.

L'Hôtel du Progrès

Ce petit hôtel correct se trouve près de la Bastille. Le réceptionniste confirme que M. Wilson n'est pas rentré depuis trois jours. Cela ne le préoccupe pas : sa chambre est payée pour encore une semaine. La veille, un jeune homme avec une cicatrice au front est venu lui poser les mêmes questions.

Le registre donne la date des séjours de Wilson. Ils concordent avec les dates de ses visites à Joséphine, mais sont bien trop rapprochés pour être des permissions. Il y a son adresse : Hôpital militaire 31 K, poste restante, Arras.

La chambre est simple et en ordre. Il y a peu de bagages. Moyennant un test de Trouver Objet Caché, les personnages peuvent avoir l'impression qu'elle a déjà été fouillée…

Gobelins 23-40

C'est le numéro de téléphone d'une petite pension de famille, rue Rubens, près de la place d'Italie. La propriétaire pense beaucoup de bien de John Morton… un héros de guerre, un grand blessé, etc. Les investigateurs auront du mal à la convaincre de les laisser perquisitionner. La chambre de Morton est une petite pièce blanche, parfaitement en ordre. Bien en évidence sur la commode, l'indicateur *Chaix des Chemins de Fer du Nord*, ouvert à la page « Arras – Béthune ».

Dans la commode se trouve un double de son dossier militaire (en anglais) : engagé volontaire en 1914, Morton a été réformé en mars 1917, après une grave blessure à la tête. Le dossier médical est très technique, mais un médecin comprendra que le cerveau a été touché… et que cela pourrait engendrer des troubles mentaux.

Un carnet est posé sur la table de nuit. Il est également en anglais. S'ils lisent cette langue (ou se la font traduire), les personnages découvrent que Morton y parle de sa vie depuis qu'il a quitté l'armée. Les derniers passages sont incohérents, mais devraient faire tiquer les investigateurs (voir Document 2, ci-contre).

The War Office

En télégraphiant au ministère de la Guerre à Londres, on peut apprendre que :

- Le docteur Eric Moreland Chapham Lee, décoré du Distinguished Service Order, était major dans les services de santé de l'armée canadienne. Il est mort le 27 mars 1915, à Saint-Éloi (Flandres).
- Il y avait un « J. Atkins » dans le même régiment que Morton. Il est mort en 1916 lors d'une offensive sur Cambrai.
- Le docteur Hugh Wilson est médecin-major à l'hôpital militaire d'Arras. Il a de brillants états de service depuis son engagement début 1916.







John Morton
Victime prédestinée

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	19
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	50 %
Droit	30 %
Esquive	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	75 %
Français	30 %

Armes
- Revolver cal .38 (souvenir de guerre) 50 % Dégâts 1d10
- Fusils 40 %

Guerre de tranchées, guerre de mouvement

Fixé au nord-est d'Arras pendant quatre ans, le front s'est brusquement déplacé vers l'est en octobre et novembre 1918, lorsque l'armée allemande a commencé à plier.
Les complexes de tranchées que visitent les investigateurs sont abandonnés depuis près de trois mois. Personne ne s'étant soucié de les entretenir, ils commencent à se dégrader. Beaucoup sont inondés. Le secteur étant à prédominance britannique, la grande majorité des pancartes et autres inscriptions sont en anglais.

(West s'était initialement enrôlé dans l'armée canadienne sous sa propre identité. Le docteur Lee était d'ailleurs intervenu pour que ce citoyen américain puisse rejoindre les troupes envoyées en Europe par le gouvernement d'Ottawa. West a échappé de justesse au conseil de guerre en 1915, après qu'on a fait certaines découvertes horribles dans les ruines de son hôpital. Les Canadiens se sont contentés de le réformer. Il s'est aussitôt réengagé sous un faux nom, mais cette fois, il a opté pour l'armée britannique.)

Le destin de John Morton

En fouillant la chambre d'Atkins/Wilson, John Morton a découvert un télégramme anonyme qui lui ordonnait de revenir à Villerwal (il avait été envoyé d'un village voisin par l'un des « ressuscités » de Lee). Morton a décidé de se rendre à Villerwal… À vous de décider de ce qui l'y attendait. Ses découvertes l'ont peut-être rendu fou. Dans ce cas, il peut s'être embusqué dans les tranchées pour tuer « tous ces morts qui reviennent », investigateurs compris, ou faire une entrée sensationnelle chez les Legrand si les personnages sont restés à Paris.
Il est également possible que les créatures de Lee l'aient capturé. Elles pourraient mettre son cadavre dans la mare de l'hôpital pour incriminer West, ou le « réanimer » pour attirer les investigateurs dans un piège. Enfin, vous pouvez le garder vivant et sain d'esprit pour aider les investigateurs « en panne d'inspiration ». Il est possible qu'il ait encore le télégramme sur lui quand les personnages le trouveront…

Acte II : Arras

En route !

L'hôpital militaire 31K n'a pas le téléphone et ne répond pas aux télégrammes. Il va falloir s'y rendre. Le voyage prend toute une journée. Le train fait de fréquents arrêts sur des voies de garage pour laisser passer des convois militaires.
La ville d'Arras se trouvait dans la partie britannique des lignes alliées. Située à quelques kilomètres du front, enjeu de plusieurs batailles, elle a été la cible d'innombrables bombardements d'artillerie pendant quatre ans. C'est un champ de ruines d'où émergent quelques maisons intactes et des baraquements de planches. Ses habitants commencent tout juste à revenir : quelques centaines de personnes contre 25 000 avant-guerre.
Il n'y a qu'un seul hébergement possible : l'*Hôtel des Anglais*, un ex-mess des officiers qui accueille de nouveaux des civils depuis la semaine dernière. Le propriétaire sera heureux d'indiquer le chemin de l'hôpital – à 4 km en avant de la ville, juste derrière le front. Si les investigateurs prennent le temps de bavarder avec les habitants, ils récolteront assez d'histoires de guerre pour écrire un livre.
Interrogés sur d'éventuels phénomènes bizarres, certains prétendent avoir vu des lumières dans les ruines de Villerwal, un petit village détruit à 99 %, situé dans la même direction que l'hôpital, mais de l'autre côté des ex-lignes allemandes.

L'hôpital militaire 31K

La route qui mène à l'hôpital est boueuse, défoncée, mais praticable. Il est possible d'y faire une rencontre qui peut avoir son importance par la suite (voir l'encadré « Le sort tragique du soldat Tomlinson » ci-contre).
L'hôpital ne paye pas de mine. C'est une simple ferme aux murs blanchis à la chaux, au milieu d'un paysage dévasté. Le front était à un quart d'heure de marche, de l'autre côté d'une butte dépourvue de végétation. Il n'y reste plus que le docteur Wilson et quelques blessés « momentanément intransportables ».
De jour, West reçoit volontiers les investigateurs. Il fait de son mieux pour les renvoyer à Arras avant la tombée de la nuit. S'ils arrivent tard, il les logera à contrecœur. C'est un petit homme mince, avec des cheveux blonds et de grosses lunettes qui cachent ses yeux bleus. Il ne ressemble pas du tout au fiancé de Joséphine. Il est très surpris par tout ce que racontent les investigateurs. Il n'a pas pu être à Paris aux dates où « l'autre Wilson » rendait visite à sa fiancée. Les archives de l'hôpital confirment ses dires.
« Wilson » affirme ne pas comprendre pourquoi on s'est servi de son nom, déclarant à plusieurs reprises : « Je n'ai pas d'ennemis en vie » (test de Psychologie : quelque chose l'amuse beaucoup dans ce qu'il vient de dire). Si les personnages parlent de Lee, il se trouble visiblement et finit par admettre que le Canadien est probablement derrière toute l'affaire. Ils se sont disputés à propos de leurs recherches (il reste évasif quant à leur nature) et depuis, Lee lui voue une haine « déraisonnable ». Si on lui rétorque que Lee est mort, il comprend que les investigateurs ont déjà enquêté.
Il se décide alors à coopérer sans réserve, et même avec enthousiasme. Si l'un des investigateurs est médecin, il lui expose sa grande théorie de la réanimation. Après quatre années de tuerie, l'idée de voler ses proies à la Mort a quelque chose d'étrangement séduisant.
Le docteur conserve un fond de méfiance. S'il réalise, à un moment ou à un autre, que les investigateurs sont une menace pour ses chères études, il tente de les supprimer, par exemple en leur servant un dîner empoisonné.
« Wilson » (il évite de leur révéler son vrai nom) est l'archétype du savant fou obsédé par ses recherches. Altruiste à l'origine, il a perdu tout sens moral et tout scrupule.



Le sort tragique du soldat Tomlinson

La séquence d'événements suivante est *optionnelle*.

- **Le détachement.** Sur la route entre Arras et l'hôpital, les investigateurs dépassent un petit groupe de soldats britanniques et français qui arpentent le *no man's land*. Ils semblent faire des relevés, plantent de petits fanions de couleur, étendent des bâches et paraissent très absorbés. S'ils s'arrêtent et vont voir de quoi il retourne, les investigateurs réalisent qu'ils dégagent… des cadavres. Ils s'efforcent de retrouver et d'identifier un maximum de restes humains, que des corbillards viendront ramasser dans quelques jours pour les conduire dans les cimetières militaires des divers belligérants. Le lieutenant Edward Wilkes, qui dirige l'équipe, leur demande de regagner leur voiture avant de se blesser.
- **Le drame.** Alors qu'ils sont en pleine discussion avec West, les investigateurs entendent une explosion dans le lointain. Un quart d'heure plus tard, un soldat boueux et paniqué frappe à la porte de l'hôpital. C'est le deuxième classe Morelli, qui appartient au détachement de tout à l'heure. Il leur explique qu'en creusant pour dégager un corps, ils ont fait sauter un obus. Le lieutenant et deux autres hommes sont légèrement touchés, le soldat Tomlinson, en revanche, est grièvement atteint.
- **Le bilan.** West demande aux investigateurs de rapatrier les blessés, pendant qu'il se charge de préparer la salle d'opération. Le lieutenant Wilkes, l'adjudant Pierre Masson et le soldat Lebrun sont capables de marcher. Tomlinson, en revanche, a le torse et le visage constellés d'éclats, et paraît vraiment mal en point. Bien entendu, l'un des personnages peut rester à l'hôpital et commencer à fouiller les lieux pendant que les autres jouent les ambulanciers.
- **Les premiers soins.** Si l'un des investigateurs a une formation médicale, West demande un coup de main pour stabiliser Tomlinson, puis pour traiter les blessés légers, avant de tenter une opération de la dernière chance sur l'agonisant. Une fois Wilkes et les autres sommairement bandés, West leur demande de rentrer à Arras et de le laisser travailler. « Tout se jouera dans la nuit. Revenez demain matin et si votre ami est encore en vie, c'est qu'il s'en tirera ».
- **West à l'œuvre.** Si l'un des personnages assiste à l'opération, il constate que West est un excellent chirurgien, adroit et méticuleux, et qu'il fait réellement de son mieux pour sauver Tomlinson. Il faut un test de Psychologie pour réaliser que par instants, ses yeux brillent d'une convoitise tout à fait anormale. À moins qu'un investigateur n'obtienne une réussite spéciale à un test de Médecine, Tomlinson succombe sur la table d'opération. West paraît déçu… Quant à vous, vous avez un cadavre tout frais pour la grande scène de la réanimation nocturne !

À quoi sert cette séquence ?

- À faire passer une information utile pour la suite : les tranchées sont *dangereuses*.
- À fournir de l'occupation aux investigateurs qui, sinon, seraient coincés dans un tête-à-tête stérile avec West pendant une grande partie de la journée.
- À donner au docteur West un minimum d'épaisseur. Il est fou, certes, mais c'est aussi un médecin de grand talent… et le voir sous ce jour amènera peut-être les investigateurs à hésiter à l'abattre.
- Une fois Tomlinson mort et les investigateurs couchés (croit-il), West prépare une dose de résurrecteur, même si « avec les grands blessés, les résultats ne sont jamais excellents ». Dans son esprit, c'est la suite logique de l'opération. Il n'a pas pu soigner les blessures de Tomlinson ? Aucune importance, il va le « guérir » de la mort.
- Wilkes et les autres sont de retour aux petites heures du lendemain matin. Que trouveront-ils ? Si Tomlinson a survécu, West organise son rapatriement à Arras dans la journée. S'il est mort, il veille à ce que personne ne l'examine de trop près…
- Le détachement de Wilkes reste aux alentours. Si vous avez besoin de victimes additionnelles, ou de renforts, ils peuvent jouer ce rôle… de jour, bien sûr. De nuit, ces braves soldats rêvent à leurs villages respectifs, dans un cantonnement d'Arras.



Herbert West

Génie détraqué

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	20
Aplomb	3

Compétences

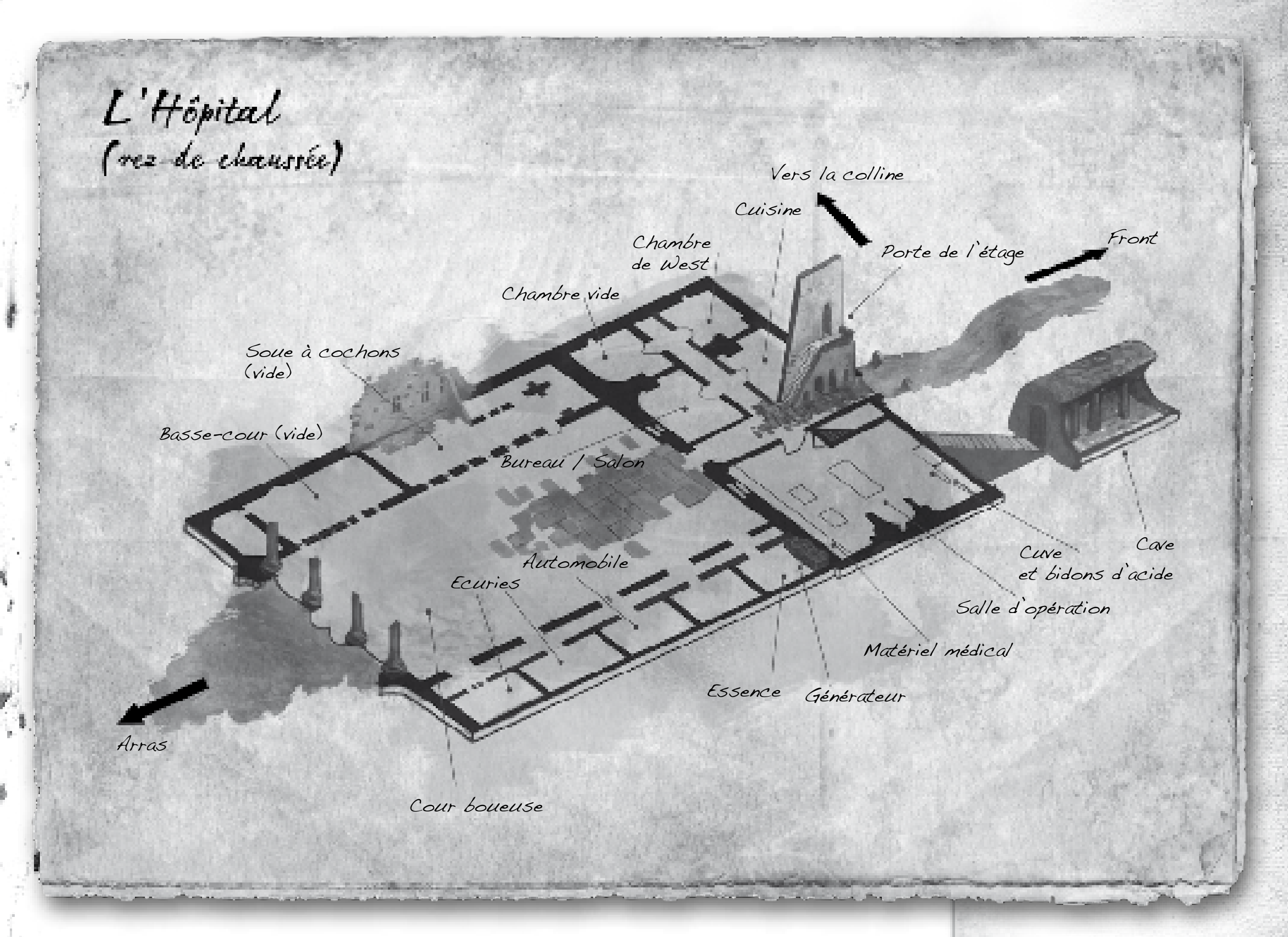
Conduite (auto)	50 %
Chirurgie	55 %
Médecine	80 %
Métier (électricité)	40 %
Premiers soins	95 %
Psychologie	60 %
Sciences formelles (biologie, chimie et pharmacologie)	90 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	50 %
Français	40 %

Arme

- Revolver cal .45 (en général sur lui) 30 %
  Dégâts 1d10 +2



Rez-de-chaussée

Les portes extérieures du bâtiment principal ont trois verrous et une FOR de 25. La FOR des fenêtres est de 10, 15 une fois les volets fermés.

- **Le bureau.** West y reçoit ses visiteurs. Si on examine les dossiers médicaux, un test de Médecine permet de comprendre qu'il a accompli de véritables miracles sur des cas désespérés. Une réussite spéciale permet de remarquer des achats importants de produits inhabituels…
- **La cuisine.** On y trouve des provisions et des quantités de hachoirs, couteaux, etc. Une aide bénévole vient du village voisin faire la cuisine et le ménage. Elle ne loge pas ici.
- **Chambre de West.** Des meubles fatigués et de la poussière, ainsi qu'une petite bibliothèque pleine d'ouvrages médicaux dont beaucoup traitent de la survie après la mort. Dissimulés derrière un rayon, trois petits carnets écrits en anglais peuvent être découverts grâce à un test de Trouver Objet Caché. Le Document 3 (ci-contre) reproduit la page de garde du plus récent. West y consigne ses recherches d'une petite écriture nette, y compris les meurtres dont il s'est rendu coupable avant-guerre pour se procurer de la matière première. Tout un chapitre est consacré au docteur Lee. Il y fait « des spéculations effrayantes sur les actes possibles d'un médecin sans tête doué du pouvoir de ressusciter les morts ». La lecture de toutes ces horreurs exige un test d'Anglais et coûte 1d6 SAN. Un chimiste très doué pourrait utiliser les formules de ces carnets pour réaliser les mêmes expériences… sans plus de succès.
- **Salle d'opération.** West essaye d'empêcher les investigateurs d'y pénétrer. Elle contient tout le matériel nécessaire à des interventions chirurgicales, plus quelques ajouts qui devraient intriguer

Livre 4 : No Man's Land
Document 3 – La page de garde du troisième carnet

Research log, French front
Aug. 1916 – Jan. 1918

Dr Herbert West
Bolton, Mass.

Les « réanimations »

West reconnaît volontiers que « ce n'est pas parfaitement au point ». Il aura quand même du mal à résister à la tentation si un investigateur meurt à portée de seringue. Choisissez les effets de ses injections sur la table suivante, ou tirez-les si vous n'avez pas de projet particulier.

01-50	pas d'effet.
51-70	mouvements convulsifs, cris, peut-être une ou deux phrases plus ou moins cohérentes, puis décès définitif.
71-80	folie furieuse. Le ressuscité tue tout ce qui passe à sa portée. Sa FOR est doublée. Il meurt, pour de bon cette fois, au bout d'1d10 minutes.
81-95	réussite limitée. Le patient ressuscite mais reste ralenti par la détérioration des cellules de son cerveau. Il perd 1d6 de DEX, 2d6 d'INT et 1d100 de SAN. Il n'est pas forcément malveillant, mais confronté à quelque chose qu'il ne comprend pas, il réagit comme un animal, par la violence ou la fuite.
96-00	tout se passe à merveille… sauf que l'âme qui a pris possession du réanimé n'est pas la bonne. C'est une horreur puissante et malveillante, qui peut même posséder des sorts (n'exagérez pas à moins que vous ne vouliez doter les personnages d'un ennemi intime). Son objectif immédiat est de fuir et de trouver un endroit tranquille pour apprendre à maîtriser son nouveau corps.

West prend les échecs avec calme, murmure quelque chose comme : « Il n'était pas *tout à fait* assez frais », et passe au suivant.

les personnages. La table d'opération est équipée de courroies pour ligoter le patient. Il y a une boîte de balles de cal .45 sur une petite table près du bloc opératoire (pour « neutraliser les expériences » une fois la réussite de l'opération évidente). Dans le fond de la pièce se trouvent une grande cuve et des dames-jeannes ornées d'une tête de mort sur fond rouge. C'est de l'acide sulfurique, dont West se sert pour faire disparaître les « expériences terminées ». L'acide inflige 1d6 points de dégâts par round jusqu'à la réussite d'un test de Premiers soins (l'eau est inutile, il faut nettoyer la blessure à l'huile). Si le visage est touché, la victime perd 1d6 d'APP/round, et risque de perdre la vue… Les volets de cette pièce sont toujours fermés, mais il y a assez de fentes pour qu'on puisse espionner de l'extérieur. Lorsqu'il est seul, tous les soirs, West remonte un cadavre de la cave et lui injecte de douteuses mixtures dans les veines… S'il a des hôtes, il s'abstient… ou pas, selon ce qui vous arrange. West est fou, pas stupide, mais il a du mal à résister à la tentation.

La cave

Derrière une porte verrouillée en permanence (FOR 25) se trouve un petit escalier transformé en plan incliné par des planches. En bas s'ouvre une petite pièce glaciale où reposent, sur des chariots d'hôpital, une douzaine de formes couvertes de draps. Les cadavres sont plus ou moins abîmés… et coûtent 1/1d4 SAN.

L'étage

Il y a une seule grande pièce, contenant une quinzaine de lits séparés par des rideaux. Trois seulement sont occupés. Les blessés ne sont pas si gravement atteints que West essaye de le faire croire, mais il a besoin d'un prétexte pour s'attarder ici quelques semaines de plus, et il les bourre de morphine pour les faire tenir tranquilles.



Si vous voulez compliquer encore un peu la vie des investigateurs, l'un d'eux pourrait être un des ressuscités de Lee, en mission d'espionnage… ou d'assassinat.

L'écurie

Elle est divisée en stalles. La dernière contient un petit générateur à pétrole qui alimente la clinique et plusieurs bidons d'essence. La suivante abrite l'auto de West : une Panhard 1907 à trois places.

La marche des mille morceaux

Lee a décidé que les investigateurs seraient son moyen de neutraliser West, au moins temporairement. S'il les voit repartir en laissant le docteur en bonne santé, il enverra à leurs chambres d'hôtel quelques fragments de cadavre animés. Ces horreurs attaquent pour tuer : du point de vue de Lee, que les investigateurs se persuadent que West veut leur mort ou que les gendarmes d'Arras voient les personnages mourir mystérieusement après une visite chez West revient au même…

Espionnage sournois

Sur la colline qui domine l'hôpital, une goule surveille l'hôpital à la jumelle (test de Vigilance pour voir les verres se refléter au soleil). Si on escalade la colline sans réussir de test de Discrétion, la créature file se cacher dans les tranchées. Normalement, elle rentre à Villerwal au coucher du soleil. Si les investigateurs passent la nuit chez West, elle pourrait décider de rester : bruits étranges dans la nuit, visage inhumain à la fenêtre, traces griffues devant la porte… Repérée, elle se laisse suivre et essaye d'amener les investigateurs à ses deux congénères, dans les tranchées…

Les tranchées

De l'autre côté de la colline, le paysage est complètement bouleversé sur des kilomètres : une plaine noire et informe, constellée de cratères. Il faudra de longues années pour que la végétation revienne.
Les tranchées proprement dites sont vides, sinistres et désolées. Elles sont sinueuses, pleines de recoins où peuvent se dissimuler des choses hideuses, des boyaux boueux qui débouchent sur d'autres tranchées ou sur des abris souterrains plus ou moins solides. Certaines, à l'arrière, sont maçonnées : P. C. opérationnel, casemates, postes de secours d'urgence.
Si la promenade entre les tranchées est éprouvante, la traversée du *no man's land* qui sépare les anciens complexes britannique et allemand est effroyable : des chevaux à demi décomposés, des barbelés qui s'accrochent à vous

Et si… le plan de Lee fonctionne trop bien ?

Que faire si les investigateurs décident de faire la peau à West ? Pire, s'ils y parviennent ? N'hésitez pas à les laisser faire ! Ce n'est qu'un tout petit accroc dans la trame de l'univers d'H. P. Lovecraft. West est censé disparaître de toute façon dans quelques années, et ses recherches n'ont pas changé le sort du monde.
Une fois maîtres de l'hôpital, nos héros peuvent fouiller les lieux à la recherche du faux « Wilson » et du *Liber Lacrymae*, qui brillent tous les deux par leur absence. Vous pouvez les remettre sur la piste principale grâce à John Morton… ou les laisser rentrer chez eux. Que racontent-ils aux Legrand ?
Peu après Noël, les journaux mentionnent les conséquences de la cérémonie. S'ils retournent sur place, vous retombez sur vos pieds (Lee prépare une nouvelle invocation pour récupérer d'autres morts-vivants, et vous pouvez jouer la fin telle quelle). S'ils restent bien au chaud dans leurs pantoufles, veillez à ce que cela leur retombe sur le nez tôt ou tard – Lee tentera peut-être de les utiliser dans une autre machination tordue.

comme des mains surgies du sol, des pancartes « Achtung Minen », etc. De nuit, l'effet est suffisant pour justifier une perte de 0/1 SAN. Deux goules, en uniforme d'officier de l'armée britannique, se promènent dans toute cette désolation : elles cherchent des armes et des cadavres pour le docteur Lee. Elles seront ravies de jouer au chat et à la souris avec les investigateurs, si elles les rencontrent…

Villerwal

Lee s'est installé là parce que le village n'est pas très loin de l'hôpital de West (environ une heure de marche), mais aussi parce qu'il s'y trouve une église à peu près intacte. Or, il a besoin d'une tour en pierre pour réussir l'incantation qu'il a découverte dans le *Liber Lacrymae* : Appeler Yog-Sothoth.
À part l'église et une maison, tout le reste n'est plus que décombres. De nombreuses silhouettes errent autour de l'église, des hommes vêtus de fragments disparates d'uniformes britanniques ou allemands. Certains sont mutilés. Ils sont effrayants et bien armés, mais ne s'occupent pas des investigateurs. Ils sont trop occupés à essayer de se rappeler qui ils sont et ce qu'ils font là. (Lee a trouvé la formule d'un résurrecteur efficace… si efficace qu'il est obligé de droguer ses créatures pour les faire tenir tranquilles). Atkins/Wilson, le faux fiancé, est parmi eux.
La maison sert à la fois de cantonnement aux goules, de magasin et de morgue. Une pièce du rez-de-chaussée est pleine d'armes et d'uniformes déchirés et tachés de sang. Déguisés, les investigateurs passent complètement inaperçus parmi les morts-vivants (en revanche, les goules sentent la chair fraîche de loin).
L'église sert de laboratoire et de logement à Lee, et surtout de temple lors des cérémonies

Les « morceaux de choix »

Ces créatures sont la première ligne d'attaque de Lee.

Main baladeuse

Avec ou sans bras au bout.

DEX 14 Agilité 70 %

Points de vie 4

Armes
- Coup de poing 40 %
  Dégâts 1d3
- Armes diverses (revolvers, couteaux) 50 %

Protection : Très rapide, 30 % de malus aux chances de la toucher.

Intestin étrangleur

10 mètres de cordes verdâtres et visqueuses.

FOR 13 Puissance 65 %
DEX 8 Agilité 40 %

Points de vie 9

Compétences
Ramper 80 %
Sauter à la gorge 80 %

Armes
- Étrangler 70 %
  Dégâts (1d4/round, on peut se libérer en réussissant un jet FOR/13)

Torse broyeur

Il se déplace sur ses côtes, comme une araignée.

FOR 15 Puissance 75 %
DEX 12 Agilité 60 %

Points de vie 12

Armes
En attaque, il se propulse avec son tronçon de colonne vertébrale et broie sa victime avec ses côtes.
- Broyer 50 %
  Dégâts 1d10/round (jusqu'à réussite d'un jet FOR/FOR)





Les goules

Leurs congénères ont regagné le monde souterrain depuis des semaines. Ces trois retardataires rêvent de voir revenir les jours où les tranchées étaient un gigantesque buffet ouvert 24 h/24.

CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de vie 13

Armes

- Griffes 50 %
  Dégâts 1d6 +2
- Morsure 30 %
  Dégâts 1d6 + harcèlement

SAN : 1/1d6 quand on voit ce qui se cache sous leurs uniformes (de loin, elles peuvent faire illusion).

d'Appel de Yog-Sothoth, chaque nuit. De jour, Lee se trouve généralement dans le transept droit, où il étudie le *Liber Lacrymae* et prépare d'horribles décoctions. Si on lui dérobe le livre, les goules attaqueront l'hôpital (ou l'hôtel des personnages) pour récupérer l'ouvrage.

La cérémonie

Elle commence une heure après le coucher du soleil et se prolonge jusqu'à minuit. L'église est violemment éclairée et des chants infernaux résonnent à l'intérieur. La nef est pleine de soldats ressuscités. Derrière l'autel, deux goules en soutane accomplissent une parodie de messe. La troisième tape comme une folle sur un harmonium démantibulé. Lee est en chaire et dirige l'invocation (SAN 1d3/1d10).
Si les investigateurs y assistent et la laissent se conclure, décidez des résultats. En cas d'échec, il se passe quelque chose de spectaculaire – le sol gronde, le vent souffle en tempête, des éclairs jaillissent d'un ciel sans nuages… Si l'invocation réussit, tout va être très calme pendant quelques secondes, le temps pour les personnages de commencer à courir vers un abri. Puis apparaît une sorte de monstrueuse aurore boréale composée de couleurs étrangères à notre spectre (SAN 1d6/1d20). Elle plane au-dessus du clocher quelques instants, le temps d'entendre la requête de Lee et de l'exaucer. Il a souhaité que tous les morts de la région ressuscitent et se vengent des vivants… Les investigateurs ont un *gros* problème. S'ils restent passifs, l'invocation réussira le soir de Noël.

L'armée des morts

Si les investigateurs ont laissé Yog-Sothoth apparaître, ils vont connaître des moments difficiles. Selon l'endroit où ils se trouvent et leurs décisions, vous risquez d'être confrontés à :

- **Un siège à Villerwal.** Les investigateurs tentent de se retrancher dans l'une des maisons les moins endommagées du village. Ils peuvent s'installer à l'étage et faire des cartons sur les morts, mais il en arrive toujours d'autres, de toute la zone de front. Tôt ou tard, ils seront submergés sous le nombre. Tenteront-ils une sortie avant qu'il ne soit trop tard ?
- **Une fuite par les tranchées.** Il fait nuit noire, les tranchées sont un labyrinthe, et des centaines de morts-vivants sont en train de s'extraire de la boue du *no man's land*. Dans ces conditions, tuer les personnages serait ridiculement facile, mais n'aurait pas beaucoup d'intérêt. Ils survivent à une rencontre avec des zombies qui titubent

vers Villerwal et ne s'intéressent pas à eux, ont un accrochage avec des morts un peu mieux réveillés, avant de tomber sur les goules qui ont envie de chair fraîche, mais ne les poursuivent pas très longtemps : elles savent que Lee prépare un carnage beaucoup plus intéressant.

- **Un siège à l'hôpital.** Que les investigateurs s'y trouvent le soir de l'invocation ou qu'ils y parviennent après avoir traversé les tranchées, ils trouvent West tout disposé à les aider. L'hôpital est la première cible de Lee. Nos héros ont sans doute un peu de temps pour se barricader, et contrairement aux maisons de Villerwal, l'hôpital dispose de portes et de volets solides. Il est possible de tenir le siège pendant un bon moment face à des zombies hagards et désorganisés. Les personnages peuvent préparer quelques pièges à base d'acide et de pétrole, mais cela ne pourra que retarder leurs assaillants. Si les investigateurs envisagent de fuir, West leur rappelle qu'il y a des blessés intransportables à l'étage. « Vous n'allez pas les laisser se faire tuer par ces choses, n'est-ce pas ? »

West veut absolument mettre la main sur l'un de ces morts-vivants « magiques », ou sur n'importe quelle autre création du docteur Lee. Il est convaincu qu'avec un peu de temps et une autopsie en bonne et due forme, il pourrait s'économiser des années de tâtonnements.

- **Une fuite vers Arras.** Si l'hôpital tombe, il ne leur reste plus qu'à s'entasser dans une voiture et à prendre la route de la ville. Quels sont leurs moyens de transport ? Les chevaux paniquent devant les morts-vivants. Les atteler ou les seller est très difficile, et il y a 40 % de chances qu'une fois sur la route, ils s'emballent et foncent à toute vitesse vers la sécurité. Dans ce cas, un test de Conduite (carriole) ou d'Équitation est nécessaire pour ne pas verser ou tomber. La Panhard de West n'a que trois places. Si les investigateurs ont leur propre automobile, souvenez-vous qu'en ce temps-là, il fallait les démarrer à la manivelle, ce qui exige un test de FOR x 3 %. Qui est volontaire pour tenter la manœuvre, dans une obscurité infestée de zombies ?

Quel que soit le cas de figure, vous avez les moyens de massacrer tout le groupe. Ne tuez que ceux qui se montrent imprudents, et contentez-vous de terroriser les autres ! À moins que vous n'ayez envie de bouleverser l'Histoire, considérez que tous les morts-vivants disparaîtront au lever du soleil. Ils n'auront pas le temps d'aller plus loin qu'Arras.

Conclusion

Les destructions qui découleront de l'invocation de Yog-Sothoth seront attribuées à l'explosion d'un dépôt de munitions, ce qui n'empêchera pas les investigateurs responsables de l'échec de perdre 1d10 de SAN en l'apprenant.

Si vous le pouvez, arrangez-vous pour que West et Lee s'échappent. Leur duel n'est pas terminé. Il se poursuivra en Nouvelle-Angleterre, où West s'efforcera, des années durant, de perfectionner sa formule, pendant que Lee préparera sa vengeance.

Les zombies de Lee

Une trentaine de pauvres types qui vont passer leur seconde vie à servir de chair à canon à un sorcier mort-vivant. « Krieg, gross malheur » indeed !

CON	14	Endurance	70 %
DEX	5	Agilité	30 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13

Armes

- Corps à corps 50 %
- Revolvers et fusils 30 % (ils ne s'en servent que sur ordre)

SAN : de 0/0 à 1/1d6, selon leur état

Dr Eric Moreland Lee

C'est un corps décapité qui « voit » et « entend » quand même. Une greffe de peau rudimentaire recouvre son cou sectionné. Sa tête est cachée en lieu sûr, ce qui lui permettra de faire sa réapparition même dans le pire des cas. Il porte toujours son uniforme de médecin-major de l'armée canadienne.

CON	20	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	16
Santé mentale	0

Compétences

Conduite (auto)	50 %
Chirurgie	55 %
Médecine	80 %
Métier (électricité)	40 %
Premiers soins	95 %
Psychologie	60 %
Sciences formelles (biologie, chimie et pharmacologie)	90 %
Mythe de Cthulhu	20 %

Armes

Il évite le combat en s'abritant derrière ses morts-vivants.

Sort : Appeler Yog-Sothoth

SAN : 1/1d4



Le Centre Sélène

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs vont empêcher de braves gens d'être heureux et d'avoir beaucoup d'enfants.

En quelques mots

Une entité effroyable, endormie sous une colline de Touraine, « aide » des femmes stériles à concevoir et s'approprie leurs enfants. La propriétaire du centre de cure, installé pile au-dessus de la créature, se félicite de ses excellents résultats, sans comprendre qu'elle n'y est pas pour grand-chose…

Implication des investigateurs

Le scénario commence par l'assassinat du petit René Francœur, neveu de l'un des personnages. Peu d'investigateurs restent indifférents lorsque l'on assassine leur propre famille sous leur nez. Logiquement, le personnage devrait prendre cela comme une offense personnelle et appeler ses collègues à la rescousse.

Bien sûr, le coup du drame familial commence à être usé, depuis le temps que les scénaristes de *L'Appel de Cthulhu* s'en servent sans vergogne. C'est néanmoins l'une des méthodes les plus simples et les plus efficaces pour lancer un scénario. Dans n'importe quel groupe de personnages, vous pouvez être sûr qu'il y en aura au moins un à qui le petit morceau d'histoire familiale présenté au paragraphe « Introduction des investigateurs » s'appliquera sans difficultés. En fait, avec un peu de chance, vous aurez même la possibilité de décider que les investigateurs sont tous cousins. À défaut, jouez la première scène avec le personnage concerné, et laissez-le contacter ses amis juste après l'enterrement.

Enjeux et récompenses

- Mme Isthar sera probablement reconnaissante aux investigateurs de leur intervention. En elle-même, elle n'est pas très influente, mais ses clientes – et leurs maris – seront peut-être disposées à leur renvoyer l'ascenseur, un jour.
- L'arrestation de Jeanne Leguennec et son procès dans les mois qui suivent sont des événements médiatiques. Les investigateurs risquent d'y jouer un rôle important. Selon leur manière d'appréhender leur mission, ce peut être une bonne nouvelle… ou non.
- Octroyez 1d6 points de SAN en récompense aux investigateurs qui neutralisent la créature.

Ambiance

Sous des dehors semi-sérieux où se télescopent grands bourgeois et secrets de famille, cuisinière psychopathe et « horizontale » à la retraite, ce scénario touche à deux thèmes difficiles – la stérilité et l'enfance. Les joueurs peuvent ou non y être sensibles. Avant de vous lancer dedans, assurez-vous de ne heurter personne !

Le bon dosage entre drame et comédie dépend des attentes de votre groupe. Le trouver peut être un exercice délicat.

À l'affiche

Tante Germaine

Tante de l'investigateur et grand-mère du petit René, la première victime. Elle ne sait pas grand-chose, mais se montre disposée à aider.

Mme Isthar

Ancienne courtisane reconvertie dans l'aide aux épouses stériles. Tact, discrétion et sourire réconfortant, plus une touche de « magie blanche » inopérante.

Jeanne Leguennec

Meurtrière folle à lier, tueuse en série, elle n'en est pas moins *grosso modo* dans le camp des investigateurs.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	♙♙♙♙♙
Époque	Années 20

Mise en place

Introduction des investigateurs

Paris, début mai 1920. Tout le monde réapprend à vivre après la plus horrible guerre de l'histoire. Il fait beau, l'ambiance est à l'optimisme… Jusqu'au jour où l'un des investigateurs reçoit une enveloppe bordée de noir. À l'intérieur, un faire-part (voir Document 1, ci-dessous). Sa cousine Émilie, dont il n'avait plus de nouvelles depuis des années, vient de mourir. Les obsèques auront lieu le surlendemain, au cimetière de Montparnasse. Tante Germaine, la mère d'Émilie, a ajouté une brève note manuscrite, sur le thème « je compte sur ta présence dans ces moments difficiles ». L'investigateur serait le dernier des mufles s'il se défilait !

Bien entendu, le joueur va demander des précisions. Son personnage sait relativement peu de choses de cette branche de la famille, à part des souvenirs lointains d'étés passés ensemble dans la propriété de ses grands-parents, aux confins de l'Île-de-France et de la Normandie. À l'époque, Émilie était une charmante jeune fille. Elle s'est mariée en 1910, à 22 ans, et a eu un enfant cinq ans plus tard. Martial Francœur, son mari, a été tué quelques jours avant l'armistice. L'investigateur n'a jamais vu le petit René, qui se retrouve orphelin à l'âge de 4 ans.

Livre 4 : Le Centre Sélène
Document 1 – Faire-part



Vous êtes priés d'assister aux Convoi, Service et Enterrement de

Madame veuve Martial Francœur

Née Émilie Étiennette Simone Duplessis

décédée le 2 mai 1920 à Giverny (Eure), à l'âge de 32 ans ;

Qui auront lieu le vendredi 7 mai 1920, à 10 heures précises, en l'église Saint-Sulpice, sa paroisse (place Saint-Sulpice, Paris VIe).

On se réunira à l'église. **DE PROFUNDIS !**

De la part de Mme veuve Germaine Duplessis, sa mère ;
René Francœur, son fils ;
Gaston Duplessis, son oncle, son épouse Jeanne et leurs enfants Noémie, Hugues et Antoine ;
Georgette Langlois, sa tante, son époux Philippe et leurs enfants Joseph et Marie ;
Ainsi que de ses autres oncles, nièces et cousins.

L'inhumation aura lieu à 11 h 30 au cimetière du Montparnasse.

Je compte sur toi dans ces moments difficiles

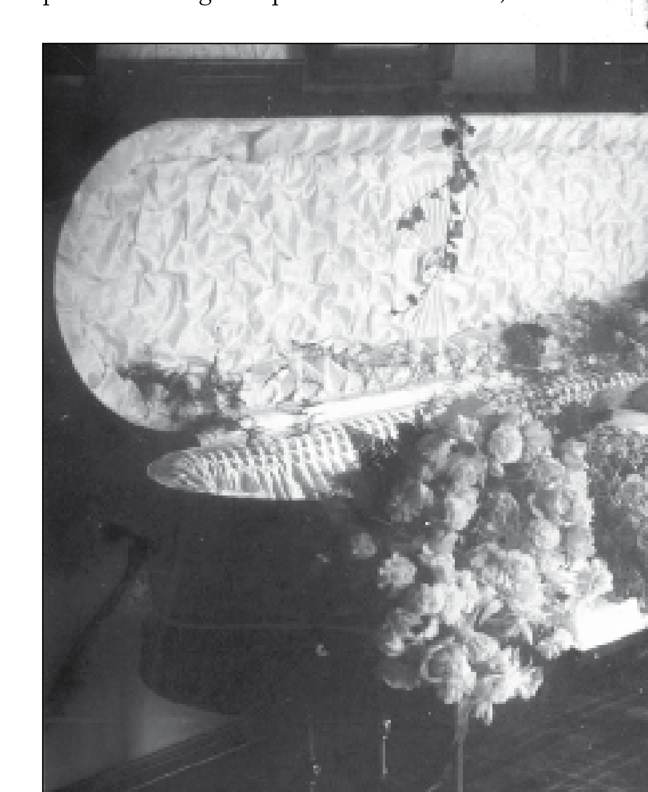
Administration spéciale des funérailles, 52 rue Mademoiselle (XVe), maison Henri de BORNIOL.

Ni fleurs ni couronnes

Le service funèbre se déroule sous un soleil radieux. Le ban et l'arrière-ban de la famille sont là. Le malheureux investigateur retrouve un troupeau d'oncles et de tantes qu'il n'avait pas vus depuis des années, des hordes de cousins, des meutes de neveux et de nièces… Tante Germaine a beaucoup vieilli. Elle approche des 70 ans, et Émilie était la plus jeune et la préférée de ses enfants. Elle couve farouchement le petit René, tout raide et tout timide dans son costume noir. Visiblement, le pauvre bout de chou est (pour utiliser une expression moderne) complètement traumatisé. Il parle à peine, et débite d'une voix mécanique les réponses aux condoléances que sa grand-mère lui a apprises la veille au soir. Une fois la messe de funérailles terminée, une domestique le raccompagne à la maison, pendant que les adultes se mettent en route, à pied, derrière le corbillard. Sur le passage du cortège, les voitures s'arrêtent et les passants se découvrent.

L'enterrement proprement dit est déprimant. Un prêtre lugubre évoque le jeune couple heureux qui, dix ans plus tôt à peine, se lançait dans la vie et qui se retrouve, pour l'éternité, couché sous cette dalle. Le Seigneur donne, le Seigneur reprend !

Après le cimetière, tout le monde se rend à l'hôtel particulier de tante Germaine, rue du Bac, pour le repas. Celui-ci est conforme à la tradition : trop copieux, et prétexte à bavardages et commérages familiaux. En bout de table, à côté de Germaine, René grignote un peu de viande accompagnée de purée… et s'écroule, le visage cyanosé. Si l'investigateur ne se précipite pas, c'est qu'il n'a vraiment pas l'étoffe d'un héros. Hélas, l'enfant est déjà mort. Comme le cousin Mathieu, le pharmacien, pourra le diagnostiquer immédiatement,



c'est un empoisonnement. Selon lui, c'est de la strychnine, en dose suffisante pour liquider toute l'assemblée. La police arrive, en compagnie d'un médecin qui confirme l'opinion de Mathieu. Tout le monde est interrogé par l'inspecteur Janvier, un petit gros à moustache et chapeau melon, puis renvoyé dans ses foyers avec la perspective d'un nouvel enterrement la semaine suivante.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Émilie et René ont tous les deux été assassinés, mais pas par la même personne. En fait, dans l'esprit de son meurtrier, l'assassinat de René est un acte de justice. Après tout, l'enfant avait tué sa propre mère…

Remontons un peu en arrière. Émilie s'est mariée en 1910 avec Martial Francœur, un homme riche et charmant, dont elle était très amoureuse. Seule ombre à leur bonheur : ils n'arrivaient pas à avoir d'enfants. En août 1914, Martial partit à la guerre, laissant Émilie seule et rongée d'angoisse, certaine qu'elle serait bientôt veuve. Elle avait du temps libre et, un jour, l'une de ses amies lui parla de ce « centre de cure » en Touraine, dont la propriétaire se faisait fort de guérir toutes les formes de stérilité. Émilie décida de tenter sa chance.

Elle passa quelques semaines au centre Sélène, une grande ferme située à flanc de colline, à des kilomètres de tout. Elle y suivit le traitement recommandé par la maîtresse des lieux, une certaine « Madame Isthar ». À son retour, elle retrouva Martial, qui profitait de sa première permission. Le petit René naquit neuf mois plus tard, en juillet 1915.

Disons-le tout de suite, Mme Isthar est une sorcière. Ce n'en est pas moins une très brave femme, qui n'a strictement rien à voir avec Cthulhu et ses sbires. Malheureusement, elle a très mal choisi l'endroit où installer son centre de cure… il se trouve que la colline où il est bâti a un passé. Il y a quelques millénaires, ce fut le lieu du culte d'une entité démoniaque et assoiffée de sacrifices. Comme tous ses congénères, cette créature s'endormit lorsque les étoiles ne lui furent plus propices. Elle sommeille depuis, mais les bricolages magiques de Mme Isthar l'ont rapprochée de l'éveil. En fait, le monstre est assez conscient pour pénétrer dans les rêves de certaines curistes, et passer un marché avec elles : des enfants… en échange de l'âme de leur premier-né. La pauvre Émilie a fait partie de celles qui ont accepté. Elle n'en a conservé aucun souvenir conscient, mais son attitude à l'égard de René a toujours été bizarre. Son fils est très intelligent, très renfermé… et pas entièrement humain. Il abrite un fragment de la conscience du monstre, et cela se voit. Émilie a fini par avoir peur de son fils. Un soir, René l'a poussée dans la rivière. Exit Émilie…

Et c'est ici que nous faisons connaissance du dernier personnage de l'affaire : Jeanne Leguennec, une ancienne infirmière du centre Sélène. Jeanne est une brave femme bien dérangée, vaguement médium, qui « sent » que quelque chose cloche avec certaines patientes. Elle a été renvoyée il y a trois ans, mais a conservé les noms et les adresses de celles qu'elle trouvait « étranges ». Apprenant la mort d'Émilie, elle a fait une petite enquête, a compris que « le petit démon » l'avait tuée, s'est mêlée aux domestiques qui préparaient le repas de midi, et a ajouté du poison aux plats destinés à René. Après quoi, elle s'est éclipsée…



Acte I : Un deuil dans la famille

Orientons-nous

Dans un premier temps, les investigateurs peuvent déployer leurs talents dans deux directions.

La mort de René

- L'inspecteur Janvier prend les dépositions de tout le monde, assure qu'il va faire l'impossible, et regagne son bureau. Janvier n'est pas un imbécile, mais il va prendre un peu de retard sur les personnages, leur laissant le plaisir de le devancer régulièrement. Dosez ses interventions selon vos besoins, mais il finira par s'intéresser à la mort d'Émilie, et remontera probablement jusqu'au



Variations

Et si… j'ai envie de changer d'époque ?
Basculer ce scénario dans **l'ère victorienne** ne pose pas de problèmes. La stérilité féminine est encore plus taboue que dans les années 20, Mme Isthar a fait les délices des boulevardiers du Second Empire plutôt que des dandys des années 1880, et le tour est joué !
À **l'époque moderne**, la stérilité est toujours un drame, mais des solutions scientifiques existent. Mme Isthar, qui a eu son heure de gloire dans les années 1970, frôle sans cesse l'exercice illégal de la médecine. Elle héberge des femmes sur qui les thérapies hormonales et la fécondation *in vitro* ont échoué. Son « centre de cure » a un petit côté secte.

Et si… j'ai envie de changer de pays ?
Il suffit de changer les noms. Dans les années 20, la natalité est un sujet moins brûlant en Grande-Bretagne ou aux États-Unis, mais les épouses stériles y existent aussi. Quant aux entités endormies sous les collines, on en trouve *partout*.

Le natalisme

Dès le milieu du XIXe siècle, la France s'inquiète de sa natalité, la plus faible des grands pays européens. Le sujet s'inscrit dans les débats sur la « décadence » qui agitent les intellectuels autour de 1900.
La Ligue nataliste du professeur Bertillon, frère de l'inventeur de l'anthropométrie, tente de pousser les classes populaires à faire beaucoup d'enfants, mais se heurte à la résistance d'associations visant à améliorer les conditions de vie des ouvriers… en les aidant à n'avoir qu'un ou deux rejetons.
Le débat rebondit après la guerre. Contrairement à ce qui se passera en 1945, la France de 1919 n'enregistre aucun *baby-boom*. Le pays pleure près d'un million et demi de jeunes adultes, compte 700 000 veuves de guerre et davantage encore de jeunes femmes condamnées à rester célibataires, faute de partenaire. Les démographes prolongent les courbes et en tirent des projections apocalyptiques, prévoyant l'extinction de la « race française » à moyen terme.
Les pouvoirs publics réagissent, en commençant par le plus facile : une loi, votée le 31 juillet 1920, réprime l'avortement et la publicité pour les méthodes « anticonceptionnelles » (nous dirions « contraceptives »).
Quel rapport avec le scénario ? Peu de choses, sinon qu'il se déroule à un moment où la question des naissances occupe les pages « Opinions » des journaux, où l'on en discute dans les salons et où tout le monde se sent obligé d'avoir un avis sur la question. Dans un tel contexte, Madame Isthar, en dépit de toutes ses bizarreries, bénéficie de la bienveillance des pouvoirs publics. Après tout, elle est l'exact contraire des « faiseuses d'anges », des « tricoteuses » et autres « avorteuses » que les journaux dénoncent à longueur de colonne.
(En revanche, considérés du point de vue de « l'amélioration de la race » prônée par les eugénistes, dont le chef de file est le professeur Adolphe Pinard, de l'Institut, les enfants que produit le centre Sélène ne sont pas… heu, au-dessus de tout reproche.)



centre Sélène. Bien entendu, dans la grande tradition du genre, il a horreur des détectives amateurs…

- L'interrogatoire des domestiques de Germaine donne tout de suite une piste. La cuisinière se souvient fort bien d'une grande femme « toute maigre, avec une robe noire », qui est entrée et a engagé la conversation. Elle l'a prise pour une cousine pauvre, ou une dame de compagnie. La femme n'est pas restée plus de cinq minutes. D'autres serviteurs l'ont vue, mais personne n'a fait attention à elle. « Elle paraissait tellement convenable » est la réponse la plus fréquente. Ni les investigateurs, ni les autres invités ne se souviennent d'elle.
- Le résultat de l'autopsie sera connu dès le 11 mai. René a succombé à une dose massive de strychnine, ou plus précisément de mort-aux-rats, administrée par voie orale. Le docteur Kellerman, qui a pratiqué les examens, n'est pas facile à approcher. Toutefois, si les investigateurs font cet effort, ils seront récompensés par un petit bout d'information qui ne figure pas dans le rapport. Selon Kellerman : « Le pauvre gosse n'aurait pas vécu vieux, de toute façon. Il avait une curieuse malformation cardiaque. Je n'avais jamais rien vu de pareil. Ça l'aurait tué un jour ou l'autre, d'un seul coup, sans prévenir. Il y avait aussi une ou deux bizarreries chimiques. Je n'ai pas poussé l'examen, j'avais trois autres clients qui attendaient que je les ouvre. Mais je suppose que c'est pour ça qu'il a claqué aussi vite. Normalement, la mort-aux-rats met un moment à agir, mais là, ça a été instantané. »
- Après avoir entendu ça, Janvier lance un avis de recherche, et commence à interroger un par un tous les droguistes de la région parisienne, à la recherche de celui qui a vendu la mort-aux-rats. Sans succès : Jeanne se l'est procurée à Tours.

La mort d'Émilie

Tante Germaine est effondrée, alitée et refuse toute visite jusqu'au dimanche 10 mai dans l'après-midi. Ensuite, elle reprend peu à peu le dessus, et accepte de recevoir les investigateurs.

Elle sait, hélas, peu de choses sur l'accident. Émilie et René étaient en vacances, à la propriété familiale de Giverny. Émilie a fait une chute fatale dans la rivière, un soir. Elle ne proteste pas si les investigateurs lui font part de leur désir de rouvrir l'enquête. Après tout, elle est tout aussi capable qu'eux de trouver bizarre cette succession de morts…

Les personnages n'ont donc plus qu'à s'embarquer pour Giverny, charmant village situé à soixante-dix kilomètres au nord-ouest de Paris, près de Vernon. Tante Germaine y possède un ancien moulin couvert de lierre, entouré d'un grand parc traversé par une petite rivière. Il y a une vingtaine de pièces, d'immenses cheminées, un grenier plein de chauves-souris et une maison séparée pour les domestiques. Le voisin le plus proche est un peintre octogénaire et aux trois quarts aveugle : Claude Monet, célébrissime gloire de l'impressionnisme.

Les serviteurs sont trois. Pour commencer, il y a **M. et Mme Barlieu**, qui sont âgés, charmants et cumulent les postes de maître d'hôtel, de cuisinière, de jardinier et de cocher. Ils ont vu grandir Émilie, ont des tas d'anecdotes à raconter sur son enfance et son adolescence, mais ne savent pas grand-chose. Ils ont tous les deux remarqué que le petit René était anormalement calme pour un enfant de son âge, et qu'Émilie était trop nerveuse, mais ils attribuent cela à la mort prématurée de Francœur et à « c'te maudite vie de Parisien qui vous détraque avant l'heure ». **Virginie**, la petite bonne qui vient pendant la journée, n'aimait pas René, mais sans trop savoir pourquoi. Au cours de la conversation, l'un des trois mentionnera **Mme Mancin**, la nourrice de René. Elle a raccompagné le petit garçon à Paris, et ils supposent qu'elle doit chercher une autre place, à l'heure qu'il est. Hein ? Non, elle n'était pas maigre et habillée de noir, quelle drôle d'idée !

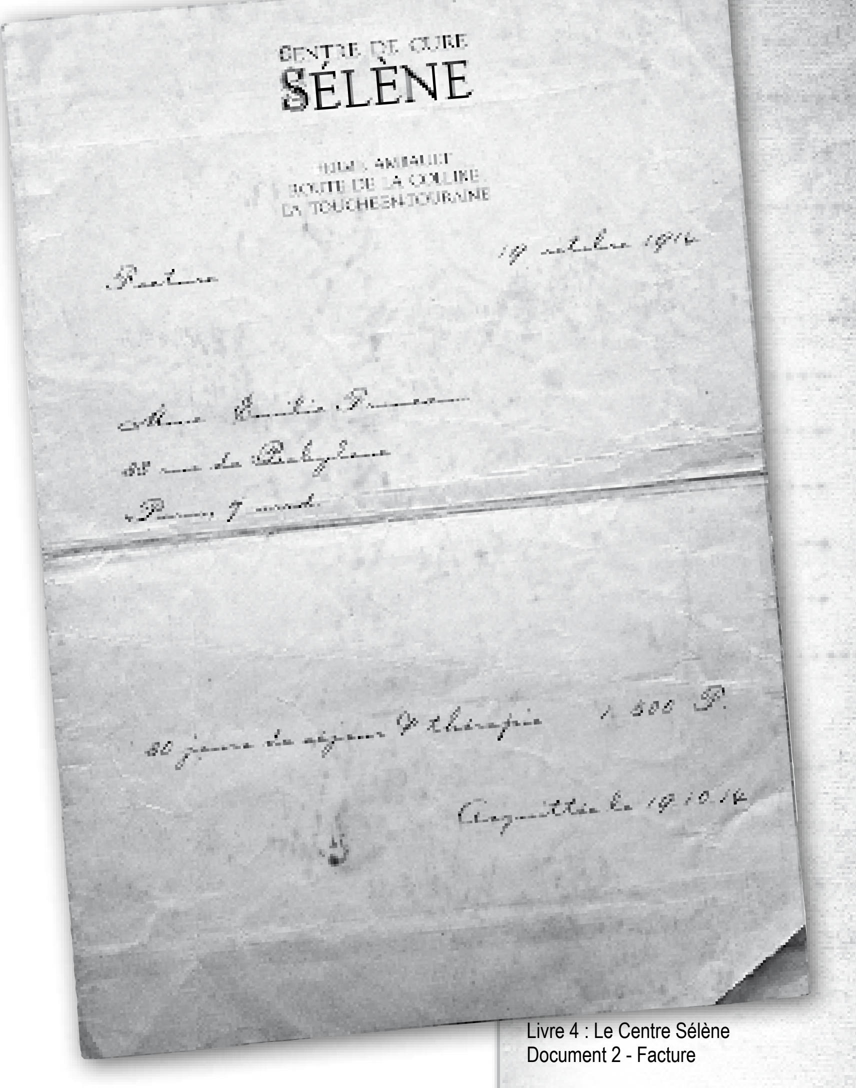
Il ne reste plus qu'à retourner à Paris pour écumer les bureaux de placement. À la troisième tentative, les investigateurs mettent la main sur Mme Mancin. C'est une femme d'une trentaine d'années, plutôt corpulente et tout à fait gentille. Elle est assez discrète sur ses précédents employeurs, mais les personnages trouveront certainement le moyen de lui délier la langue (il suffira de lui trouver une autre place, ou de veiller à ce qu'elle ait les moyens de ne pas en chercher une pendant un ou deux mois). Selon elle : « René était un drôle de petit garçon. Toujours gentil, toujours calme, jamais de caprices, jamais de colères. Très intelligent, aussi. Il venait juste d'apprendre à lire, et il dévorait tous les livres qui lui tombaient sous la main. J'ai rarement eu à m'occuper d'un enfant aussi facile, et je ne comprends pas pourquoi Mme Émilie… enfin, elle… je ne veux pas dire du mal des morts, mais elle ne l'aimait pas vraiment, je crois. Elle



était froide avec lui… Non, je ne sais pas pourquoi. Je suppose qu'elle ne désirait pas vraiment avoir d'enfants. Beaucoup de jeunes femmes riches sont dans ce cas, après tout. »

Consultées, Mme Barlieu ou tante Germaine se récrient avec indignation. Bien sûr que si, Émilie voulait un enfant ! Germaine n'est pas au courant, mais Mme Barlieu laissera échapper une allusion à « son séjour dans un hôpital spécial pour ça ». Elle n'en sait pas plus.

Il ne reste plus qu'à faire une petite visite à l'appartement parisien d'Émilie, rue de Babylone, dans un coin tranquille du VIIe arrondissement. Si les investigateurs y vont assez tôt, il sera encore en l'état. Au bout d'une huitaine de jours, Germaine aura fait donner l'essentiel de ses affaires aux bonnes œuvres de la paroisse, et aura récupéré les papiers. Une fouille rapide ne montre rien d'anormal : Émilie menait une vie tranquille et retirée, correspondait avec quelques amies de pension. Elle était très croyante et le curé, qui la connaissait bien, l'appréciait beaucoup. Un test de Trouver Objet Caché révèle une (toute petite) étrangeté dans un dossier poussiéreux : une facture du centre de cure Sélène, datée d'octobre 1914, pour un montant rondelet (voir Document 2, ci-contre).


Centre de cure
Sélène

Route de la Colline

Facture

19 octobre 1914

rue de Babylone
Paris, 7 arrond.

jours de séjour & thérapie 1 500 F.

Acquitté le 19.10.14

Livre 4 : Le Centre Sélène
Document 2 - Facture

La femme en noir réapparaît !

« Héroïsme d'une domestique ! » « La meurtrière rôde ! » « La veuve noire échoue ! » Toutes ces manchettes apparaissent à la première page des journaux, à peu près au moment où les investigateurs finissent d'épuiser les pistes des paragraphes précédents. Dépouillée de ses ornements journalistiques, l'histoire est simple. La veille, une femme en noir s'est présentée à la porte de service de l'hôtel particulier du marquis de Varsenac. Elle a tenté de faire parler la bonne des enfants de Mme de Varsenac. La bonne, avide lectrice de faits divers, s'est tout de suite doutée qu'elle avait affaire à « l'empoisonneuse de la rue du Bac ». Elle s'est éclipsée sous un prétexte quelconque et a envoyé chercher la police. Malheureusement, à son retour, la femme en noir avait disparu.

Il suffit de consulter le *Bottin mondain* pour réaliser que le couple s'est marié en 1908, et que le jeune Antoine de Varsenac n'est né qu'en décembre 1914, une situation qui rappelle celle d'Émilie.

Le marquis de Varsenac est un homme à approcher avec précaution. Ancien député conservateur, très riche et influent, c'était l'un des duellistes les plus réputés du Tout-Paris aux alentours de 1900. Quant à sa femme, elle a vingt ans de moins que lui, une réputation irréprochable et deux beaux enfants, un fils de 5 ans et une fille de 3. Elle est plus disponible et plus facile à rencontrer que son époux, mais c'est une facilité toute relative. Elle n'ouvre pas sa porte à n'importe qui et, même si les personnages parviennent à la rencontrer, elle ne lâche pas spontanément ce qu'elle sait. En fait, elle ne baisse sa garde que si les investigateurs mentionnent eux-mêmes le centre Sélène. Dans ce cas, elle leur confie qu'elle y a passé quelques semaines, à l'été 1913. « C'était plutôt des vacances qu'un



D'autres victimes ?

Si les investigateurs traînent, il est possible que Jeanne Leguennec s'en prenne à d'autres enfants. À l'autopsie, tous présentent les mêmes malformations. Leurs parents l'admettent plus ou moins facilement, mais tous ont eu recours aux services du centre Sélène. Ces meurtres vont générer une telle panique que les grandes femmes maigres et vêtues de noir risquent à tout moment d'être prises à partie dans la rue, bousculées, frappées et conduites au commissariat le plus proche. Jeanne Leguennec, qui n'est pas née de la dernière pluie, opte pour des robes grises ou brunes.

• **Isabelle Cachard, 4 ans.** Entraînée dans un buisson et étranglée alors qu'elle jouait au parc Monceau, après avoir échappé à sa nourrice. Après coup, les témoins se souviendront qu'une femme en noir était présente sur les lieux. L'inspecteur Janvier a recours à un dessinateur pour réaliser un portrait qui paraît dans tous les journaux. Henri et Jacqueline Cachard, les parents, offrent une récompense de 10 000 F à quiconque permettra l'arrestation de la meurtrière.
• **David Meyer, 6 ans.** Il se promène avec sa mère, une dame leur offre des chocolats « qu'elle vient d'acheter ». Elle est sympathique et persuasive, la mère et l'enfant acceptent de les partager avec elle… Ils sont empoisonnés à la strychnine. Le petit David meurt sur le coup, comme René. La mère, hospitalisée, survit après plusieurs lavages d'estomac.
• **Bastien Quenon, 7 ans.** La meurtrière se jette sur lui à la sortie de l'école et le poignarde, blessant sa mère au passage. Elle parvient à s'enfuir par le métro. Les riverains se souviennent de l'avoir vue rôder dans le quartier depuis plusieurs jours. Le petit Bastien succombe à ses blessures quelques heures plus tard. Sa mère fait une grave « crise nerveuse », puis une tentative de suicide.

séjour à l'hôpital. La société était un peu mêlée, mais j'imagine que l'on doit faire face à ce genre de désagréments, parfois. » Si les personnages insistent beaucoup, ils peuvent rencontrer, brièvement, le petit Antoine et sa sœur Sophie. Celle-ci est parfaitement normale, alors qu'Antoine est précoce, renfermé et peu démonstratif.

Acte II : Au pays de Sélène

Premières informations

Le centre de cure Sélène existe depuis juin 1907. Il est installé à la campagne, à une trentaine de kilomètres de Tours, à l'écart de tout. Sans être spécialement secrète, c'est une institution discrète, qui ne fait pas de publicité, et dont l'essentiel de la clientèle est attiré par le bouche-à-oreille. La stérilité féminine est quelque chose d'assez mal connu à l'époque, et qui conserve un côté vaguement scandaleux et plutôt déshonorant pour celles qui en souffrent. (Quant à la stérilité masculine, elle n'existe pas, du moins pas dans l'esprit des hommes des années 20. En tout état de cause, la bonne société y a trouvé un remède depuis bien des années – il suffit d'un amant complaisant, et le tour est joué.)
Si les investigateurs remontent dans le passé du centre à l'aide des journaux locaux, ils n'y trouveront strictement rien d'étrange. En revanche, il y a quelques articles aigres-doux sur sa fondatrice, Sidonie Draville, alias Mme Isthar (voir Document 3, page suivante). S'ils prennent contact avec le centre, par lettre ou par téléphone, ils seront traités avec courtoisie et, finalement, invités à venir le visiter.

• **Et si… les investigateurs sont paranoïaques ?** Attendez-vous à ce qu'ils trouvent des ruses et des prétextes ahurissants pour s'introduire dans le centre. La vérité suffira, mais ils peuvent aussi essayer d'infiltrer une investigatrice, de se doter de prétextes « officiels », de se faire embaucher comme jardiniers… Dans un premier temps, coopérez, mais Mme Isthar n'est pas un perdreau de l'année. Elle finira par démasquer les personnages. Ceux-ci n'ont rien de plus terrible à redouter qu'une expulsion assortie d'un sermon sur le thème « la prochaine fois, je préviens la police », mais nos héros n'ont aucun moyen de le savoir.

Le protecteur

L'article pose une bonne question, dont la réponse est à la portée des investigateurs s'ils prennent le temps de consulter échotiers et autres spécialistes des coucheries du Paris de la Belle Époque : Mme Isthar bénéficie-t-elle de protections en haut lieu ?
Il se trouve que oui. Vers 1885, elle a vécu une grande passion avec un jeune étudiant en droit du nom de Théodore Touvenot. Ils se sont aimés, se sont séparés, se sont retrouvés, sont restés amis… Quarante ans plus tard, Touvenot achève son sixième mandat de député et prépare sa réélection. Il n'a jamais siégé au gouvernement, mais il fait partie des patrons du parti radical depuis vingt ans et, à ce titre, a plus d'influence que la plupart des ministres en titre.
Touvenot est en milieu de soixantaine, avec une respectable bedaine, une longue barbe grise, une voix d'orateur et un emploi du temps chargé. Il reçoit les investigateurs entre deux portes, à la Chambre, leur confirme brièvement qu'il n'a que des renseignements favorables à donner sur Mme Draville, une dame excentrique, mais à la moralité irréprochable, et merci messieurs, au revoir, c'était un plaisir.



La voyante et le député partagent un secret commun : une fille, née de leurs amours début 1886. Sous la III[e] République, l'existence d'un enfant illégitime n'est pas le genre de secret qui peut couler une carrière, à condition d'y mettre un minimum de formes. Touvenot n'a jamais reconnu la petite Jeanne, mais il a veillé à ce qu'elle reçoive une bonne éducation. Jeanne Dussol est aujourd'hui mariée et directrice d'une école de filles dans la région de Tours, elle connaît l'identité de son père et rend souvent visite à sa mère.
Des investigateurs déterminés à nuire à M[me] Isthar trouveront Touvenot sur leur chemin, mais son influence est discrète. L'inspecteur Janvier, chapitré par ses supérieurs, prend ses distances avec eux. Des rumeurs circulent sur leur compte et parviennent aux oreilles de journalistes amis ou de maîtres chanteurs mondains. S'ils se sont déjà frottés à la justice, des affaires qu'ils croyaient closes sont rouvertes pour un « supplément d'information », et le juge d'instruction, nommé en toute indépendance, s'avère être une redoutable peau de vache.

En sens inverse, si les investigateurs aident M[me] Isthar, Touvenot s'en souviendra… Ce n'est pas *exactement* une carte « Sortez de prison gratuitement », mais ça s'en rapproche.

ENVERRIEZ-VOUS VOTRE ÉPOUSE AU « CENTRE SÉLÈNE » ?

Notre belle Touraine vient de s'enrichir d'un établisse
ment insolite, le « centre de cure Sélène ». Établi dans la
belle campagne de notre région, il se voue à traiter
diverses maladies féminines sur lesquelles il est souhai-
table, messieurs, de ne pas s'étendre, par galanterie
envers nos charmantes compagnes.
Le centre n'a, et c'est heureux, pas la prétention d'être
un hôpital. Sa propriétaire, Sidonie Dreville, n'est pas
médecin. Qu'est-elle ? Oh, cela dépend. Pour les boule-
vardiers les plus âgés, qui hantaient les lieux mal famés
du Paris de Jules Grévy, « Miss Sidu » évoque des souve-
nirs ensoleillés où figurent des danseuses de cancan, des
promenades en barque sur la Seine et des distractions
moins avouables dans des chambres d'hôtel louées à
l'heure. Leurs fils l'ont peut être croisée sous le nom de
« Madame Isthar », voyante, médium et protectrice des
déracinés, opiomanes et buveurs d'absinthe.
Alors certes, on peut croire au rachat. À ce que l'on dit,
rien n'est plus vertueux qu'une ancienne femme légère.
Peut-être Mme Dreville s'est-elle amendée. Mais est-elle
bien qualifiée pour exercer un magistère moral, quel
qu'il soit, sur des jeunes femmes en détresse ? Quels
vénéneux conseils leur distille-t-elle ? Et à quelles pro-
tections doit-elle l'inexplicable aveuglement des autori-
tés, qui ont légitimé son « centre de cure » sans se poser
la moindre question ?

Livre 4 : Le Centre Sélène
Document 3 - Un article de *L'Indépendant tourangeau*, juillet 1907

Une visite au centre

Dans une vie antérieure, le centre Sélène était une grande batisse, au flanc d'une colline, à cinq kilomètres du village de La Touche. En dehors d'une succession de champs et de bois, il n'y a rien aux alentours.
Il y a un grand bâtiment d'habitation en pierre blanche, une grange convertie en gymnase, des courts de tennis et une piscine couverte. Trois juments placides occupent l'écurie, prêtes à être montées par d'éventuelles sportives. Les chambres sont confortables, avec électricité et eau courante. La cuisine est correcte, sans plus. Pendant la visite, M[me] Isthar s'étend surtout sur le confort de l'endroit, et reste assez évasive sur le traitement. En revanche, elle fournit sans hésiter les tarifs, plutôt coquets. À moins qu'ils ne présentent d'excellentes raisons, les investigateurs n'auront pas le droit de rencontrer des patientes.
Les personnages ont deux possibilités. S'il y a une femme dans le groupe, elle peut prendre pension au centre. Sinon, ils en seront réduits au charme très relatif de l'*Hostellerie du Cheval Blanc*, à La Touche, et à espionner discrètement. M[me] Isthar n'accepte en aucun cas que des hommes séjournent parmi ses patientes. Cela ferait jaser !

Les habitants

- **Madame Isthar.** Petite, boulotte, trop fardée, avec trop de bijoux… Vers 1880, elle faisait des ravages parmi les peintres et les sculpteurs parisiens, mais son heure de gloire est passée depuis longtemps. Cela ne l'empêche pas de continuer à jouer les coquettes. Elle est un peu médium et donne dans la « sorcellerie » à deux sous, mais ses dehors excentriques dissimulent une femme d'affaires compétente.
- **Isabella Estarriès**, femme de confiance. Elle a la cinquantaine, un début de moustache, un gros nez et des manières dignes d'un sergent de marine. Tout ça dissimule un cœur d'or et un cerveau remarquable. C'est elle qui fait marcher le centre au jour le jour pendant que M[me] Isthar se charge des relations avec les clientes.
- **Victorine Floquet**, cuisinière. Victorine est une brave campagnarde sans imagination, qui considère comme sa mission de « remplumer toutes ces pauvres petites ». « Si elles sont malades, c'est qu'à Paris, elles mangent mal, vous pensez ! » Elle a pris la succession de Jeanne Leguennec et même si elle ne l'a jamais rencontrée, elle a entendu pas mal d'anecdotes sur ses manies.



Madame Isthar
Sorcière blanche

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

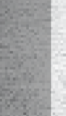
Impact	0
Points de vie	15
Santé mentale	60

Compétences

Boire un petit porto pour se remonter le moral	40 %
Faire rire les patientes	60 %
Raconter des anecdotes salées sur le Paris de la Belle Époque	75 %
Perdre ses lunettes	25 %
Sciences occultes	35 %

Armes

• Canne Dégâts 1d6	20 %



« Je crois que je vais rentrer »

À la seconde où la presse relie la femme en noir au centre Sélène, les patientes font leurs bagages. Mieux vaut interrompre le traitement que d'être prises dans un scandale ! Madame Isthar fait de son mieux pour les retenir, mais s'incline – non sans avoir exigé le paiement de l'intégralité du séjour prévu. Selon la manière dont se déroule l'arrestation de Jeanne, le centre peut échapper aux projecteurs… ou se retrouver à la une des journaux, avec la liste des patientes épluchées par la police, des époux humiliés demandant le divorce, etc.

- **Adèle, Josette et Léonie**, infirmières et femmes de ménage. Elles sont jeunes, gentilles, compétentes et travaillent toutes au centre depuis quelques années. Elles aiment bien M[me] Isthar, qui les fait rire, et considèrent Isabella comme « une teigne ». Léonie, la plus ancienne, se souvient assez bien de Jeanne Leguennec, mais elle n'a pas fait le lien avec « la femme en noir » dont parlent les journaux.
- **Sébastien Donnedieu**, jardinier. C'est le seul homme du centre, essentiellement parce que les patronnes estiment qu'il n'est pas compromettant - il a 65 ans, boit comme un trou et est laid comme un pou. Ses rhumatismes vont bientôt l'obliger à embaucher un assistant, et cette perspective ne lui plaît guère. Lui aussi se souvient de Jeanne, qu'il n'aimait pas. D'ailleurs, il n'aime aucune de « ces foutues bonnes femmes ».
- **Les patientes.** Le centre héberge six pensionnaires, toutes issues d'un milieu convenable, toutes désireuses d'avoir un enfant et prêtes à tout essayer pour ça. C'est leur seul point commun… ah non, elles sont aussi peu désireuses les unes que les autres de discuter avec des fouineurs venus de l'extérieur. Parmi les plus notables, citons **Maria-Sophia Ferrante**, la jeune épouse d'un attaché d'ambassade italien. Elle parle parfaitement français, s'ennuie à mourir et fait de drôles de rêves. Sa meilleure amie est **Julie-Louise Passagne**, née d'Anthérieu. Sa noble famille l'a mariée de force à un riche industriel. Elle veut assurer sa descendance au plus vite, puis interdire définitivement sa porte à son mari, qu'elle surnomme « le gros porc ». **Daphné Eller** est plus effacée, au point où l'on oublie son existence. Cette jeune femme très religieuse ne se sent pas du tout à l'aise au centre. Et puis, elle est là en cachette de son mari, qui la croit en vacances chez une amie. La moindre intrusion la fait sursauter.

Tactiques

Dans un premier temps, les investigateurs peuvent opter pour les actions suivantes.

- **Surveillance.** Le centre est exactement ce qu'il paraît être et il ne s'y passe rien de sinistre. Le surveiller est donc un exercice inutile, mais les personnages risquent d'y passer beaucoup de temps.
- **Fouille des locaux.** La nuit, les volets sont fermés et les portes verrouillées, mais il n'y a ni chiens, ni patrouilles. À quoi bon ? Si les investigateurs ont le bon sens d'éviter les chambres et ne font pas trop de bruit, ils peuvent fouiller tout leur saoul. Le bureau de M[me] Isthar contient toutes sortes de souvenirs pittoresques de son ancienne existence, quelques ouvrages « occultes » sans intérêt, et ses notes de travail, qui exposent sa méthode. Celui d'Isabella renferme la comptabilité, les relevés bancaires et tout ce qui concerne la gestion du centre. Celui-ci dégage de coquets bénéfices mais, tests de Comptabilité ou pas, les personnages ne trouveront rien d'anormal. Les chambres ne sont pas plus intéressantes.
- **Infiltration.** Le seul avantage à introduire une investigatrice dans le centre est la possibilité de discuter avec les patientes. Maria-Sophia fait « des cauchemars » depuis deux nuits. Elle ne s'en souvient pas clairement, mais les trouve déplaisants. Quelque chose à propos de l'Enfant Jésus qui lui sourit, d'une madone… elle n'est plus très sûre.
- **Recherches en ville.** À La Touche, le centre a mauvaise réputation, essentiellement parce que ses occupantes préfèrent se fournir à Tours. Et puis, la ferme a un passé… rien de précis, mais une sale réputation. Le cadastre confirme qu'elle a été vendue cinq fois au cours du siècle qui vient de s'écouler. Dans une région où les terres restent dans la même famille pendant des générations, c'est étonnant. Le père Vincent, le curé, se souvient confusément d'une histoire d'infanticide, à l'époque de la Révolution, mais il a oublié les détails.

Pierre Ambault

Le dernier propriétaire du bâtiment l'a vendu pour une bouchée de pain en 1907, avant de partir travailler « à la ville ». Il s'est installé à Tours, mais le trouver risque d'être compliqué : il n'a pas le téléphone, et a déménagé plusieurs fois. Il a un problème de boisson. Les policiers locaux le connaissent comme l'un des habitués de leurs cellules de dégrisement. Il travaille comme ouvrier chez un menuisier, qui pense de plus en plus à s'en séparer.

Ambault est un grand gaillard efflanqué, avec une moustache tombante et le regard vague. Il a une liste impressionnante d'histoires à raconter sur son ancienne ferme : des petits accidents, des coups de malchance bizarres, un ouvrier qui s'est grièvement blessé avec une faux… et des mauvais rêves, évidemment. Il n'en a jamais souffert, mais sa femme, qui est morte de la grippe en 1919, lui parlait souvent de la voix qu'elle entendait dans son sommeil.

Les archives judiciaires

Le palais de justice de Tours conserve la mémoire d'affaires criminelles remontant à plusieurs siècles. Si les investigateurs y font un saut, ils découvrent que le père

Le traitement

Si une investigatrice se fait admettre au centre, elle ne découvre rien de passionnant. Les patientes sont invitées à faire de l'exercice, à se détendre, à manger copieusement et à absorber diverses pilules (de simples comprimés de vitamines, qui sont la thérapie à la mode). Tous les soirs, Mme Isthar dirige une séance de « méditation hindoue », qui consiste à rester assise en position du lotus jusqu'à avoir des crampes et à ne penser à rien. De temps en temps, elle invite l'une des patientes à une séance de méditation dans son bureau. Il ne s'y passe rien de plus.
Le plus surprenant est que tout cela fonctionne, dans une certaine mesure. Mme Isthar n'en a pas conscience, mais ses « prières » sont étonnamment efficaces, pour peu que la patiente y croie. Après la cure, environ la moitié des patientes sont guéries d'une stérilité aux causes largement psychologiques… plus celles qui ont passé un pacte avec l'être sous la colline, bien sûr.

Vincent avait raison : en 1799, la ferme où est installé le centre Sélène a été au cœur d'une ténébreuse affaire. Le 15 août, Louise Girard, une veuve d'une soixantaine d'années, a donné un repas de fête à ses deux filles et à ses gendres, tous propriétaires dans la région. Dans l'après-midi, elle a tué à coups de bûches ses six petits-enfants, âgés de 3 à 8 ans, au motif qu'ils étaient « possédés du démon ». Elle a reconnu son crime, a été condamnée et exécutée en novembre 1799. Jusqu'à l'échafaud, elle a soutenu qu'un « diable de l'enfer » vivait sous sa ferme, qu'elle avait été assez forte pour lui résister en son temps, mais que ses filles avaient succombé et qu'il fallait donc que ses petits-enfants meurent.

Le retour de Jeanne

À ce stade, les personnages sont sans doute tous prêts à aller trucider Mme Isthar, sans trop savoir pourquoi, juste pour le principe. Il est temps de leur fournir une meilleure cible. Après avoir tenté d'approcher ses autres proies, avec des succès variables selon vos besoins, Jeanne revient au centre pour se procurer d'autres noms et d'autres adresses.
Elle descend, comme les investigateurs, à l'*Hostellerie du Cheval Blanc*, où elle se fait remarquer en exigeant un crucifix dans sa chambre et en traitant l'une des servantes, qui se maquille, de « gourgandine ». Ensuite, toujours comme les personnages, elle commence à rôder autour du centre. À ce stade, elle est persuadée de vivre dans un monde livré au démon, et il y a de fortes chances pour qu'elle prenne nos héros pour des agents de Lucifer. S'ils l'approchent, ils vont passer des heures à l'écouter délirer sur le péché… et ils apprendront au passage qu'elle a bien assassiné le petit René, et qu'elle est toute disposée à récidiver avec d'autres « enfants du démon ». Au point où elle en est, elle s'attend à ce qu'on lui donne une médaille… Dans son esprit, Mme Isthar est au mieux une dupe, au pire une « sorcière lubrique qui organise des sabbats à la pleine lune ». Elle parle beaucoup de « voix de saintes dans sa tête » et « du diable qui vit sous la ferme ».
Les investigateurs peuvent, au choix, prévenir discrètement les gendarmes, ou la prendre momentanément sous leur aile, le temps de l'utiliser… Elle a un couteau de boucher dans son sac à main, et elle n'hésite pas à s'en servir contre les « séides de Satan ». Selon la manière dont ils l'abordent, son arrestation peut être d'une simplicité enfantine, si l'on joue par exemple la carte du « vous avez bien œuvré, ma fille, mais il est temps de vous reposer, nous prenons le relais », ou donner lieu à une traque à rebondissements.

Le détective

Daphné Eller a raison de s'inquiéter. Son mari est un jaloux qui n'a pas cru à son histoire d'amie de pensionnat. Il est convaincu qu'elle le trompe, et a engagé un détective privé pour s'en assurer.
Charles Noury est un ancien flic d'une cinquantaine d'années, avec un visage fatigué, des yeux papillonnants et un goût marqué pour le vin de Touraine. Il est descendu dans le même hôtel que les investigateurs, s'est procuré une bicyclette et passe ses journées perché dans un arbre, à portée de jumelles du centre Sélène, à remplir un rapport sur l'emploi du temps de Mme Eller.
À vous de décider de son rôle exact dans la suite des événements. Les investigateurs l'intéressent, mais il ne partage pas leurs objectifs.

L'entité de la colline

INT	15
POU	50

Sorts : *Déflagration mentale, Envoyer des rêves* (comme le sort de la p. 272 des règles de *L'Appel de Cthulhu* édition 30e anniversaire, mais sans composante, et limité aux occupants de la ferme).
Pouvoir : Peut prendre possession du corps d'un occupant de la ferme, si celui-ci rate une lutte POU/POU et séjourne sur place depuis plus d'un mois. S'il tente de posséder plusieurs personnes, il souffre d'un malus cumulatif de 10 % par victime.





Jeanne Leguennec
Folle à lier

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 15
Santé mentale 20

Compétences
Citations bibliques 80 %
Chanter des cantiques en jouant du couteau 75 %
Doser la mort-aux-rats 60 %
Se cacher 40 %

Armes
• Couteau de boucher 55 %
Dégâts 1d6 +2

Bon, mais alors, on fait quoi ?

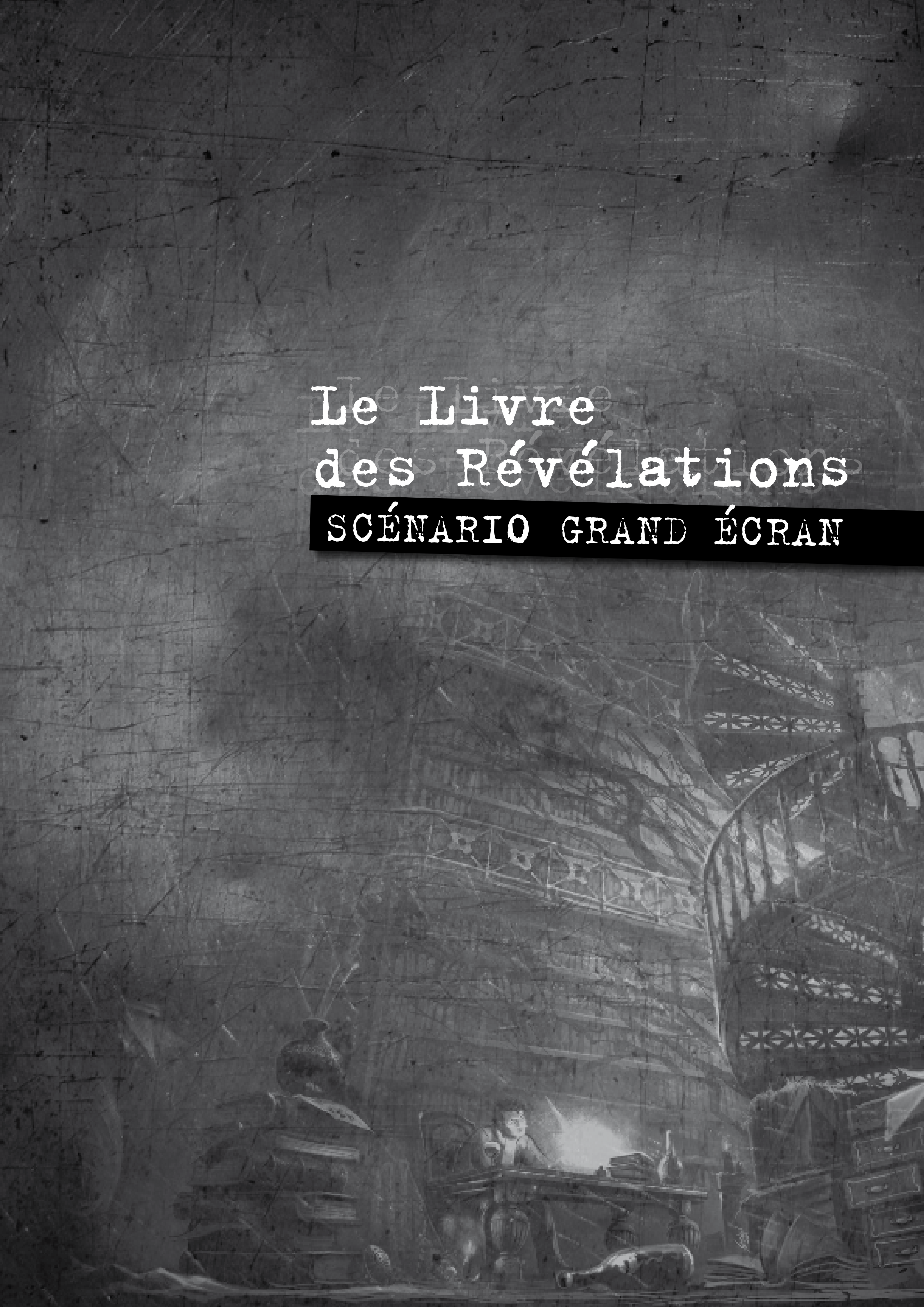
Avant de se débarrasser du monstre, il faudrait que les investigateurs comprennent qu'il existe. Il y a assez d'indices pour qu'ils s'en doutent, mais il est possible qu'ils se polarisent bêtement sur Mme Isthar, et qu'ils préfèrent lui faire des misères. Dans ce cas, utilisez Jeanne pour les ramener sur la piste… ou laissez-les faire. Après tout, ils ne sont pas obligés de trouver à chaque coup.
Jeanne Leguennec est une sensitive. Il est possible, en l'hypnotisant (avec son consentement, ce qui ne sera pas simple), de l'utiliser comme « conduit » pour discuter avec la créature. Celle-ci n'a pas grand-chose à dire, mais se manifestera violemment. Amusez-vous à mettre en scène une manifestation paranormale spectaculaire : les meubles éclatent, la pièce prend feu, Jeanne est prise de convulsions.
Parmi les solutions possibles, les investigateurs peuvent :

- **Convaincre Mme Isthar de quitter les lieux.** Si les personnages lui prouvent sans l'ombre d'un doute qu'une créature maléfique se sert du centre, elle se laissera convaincre. De toute façon, cela fait un moment qu'elle se dit qu'il lui faudrait des locaux mieux situés. Une fois la ferme vidée, la créature replonge dans sa torpeur… jusqu'au prochain occupant.
- **Faire des travaux**, défoncer la colline et aller chercher le monstre dans son antre. Sa caverne se trouve à une centaine de mètres de profondeur, inaccessible aux investigateurs. Cela ne l'empêche pas de prendre des contre-mesures. Il tente de posséder un humain, le jardinier ou l'une des femmes de ménage, et le lâche sur le groupe, avec l'espoir de les tuer tous.
- **Tenter de le chasser psychiquement.** Mme Isthar sera ravie d'exhumer une formule d'exorcisme de ses manuels. S'ils ont déjà un peu vécu, les investigateurs auront peut-être les leurs… Au fond, peu importe le rituel exact, la procédure reste la même. Opposez le POU total des participants au POU de la créature sur la Table de résistance. Si les personnages l'emportent, le monstre se rendort pour un siècle ou deux. S'ils échouent, il contre-attaque. Que diriez-vous d'une scène finale où une douzaine de possédés tambourinent à la porte de la pièce dans laquelle les investigateurs et Mme Isthar sont retranchés ? Ils tentent frénétiquement de se concentrer pour faire un nouvel essai. En auront-ils le temps avant de succomber ?

Conclusion

Il n'y a pas grand-chose à gagner dans cette aventure, sinon la satisfaction d'un travail bien fait, l'amitié de Mme Isthar et/ou de ses patientes, et l'arrestation d'une meurtrière folle à lier.
Reste que tout n'est peut-être pas terminé. En une dizaine d'années, la créature a investi une part d'elle-même dans onze enfants. Ils sont difficiles à trouver, mais ce n'est pas impossible, à condition d'éplucher la liste des clientes du centre. Ils ont tous le même genre de personnalité, et présentent tous de curieuses malformations, indécelables à première vue. Vous pouvez décider qu'ils sont tous morts le soir où les investigateurs ont affronté l'entité ou, si vous êtes gentil, qu'ils ne sont plus possédés. Mais il est possible qu'ils survivent et qu'un jour, d'ici dix ou vingt ans, ils se retrouvent tous dans la ferme abandonnée pour libérer leur « père ».




Le Livre
des Révélations
SCÉNARIO GRAND ÉCRAN

Fiche résumé

Où les investigateurs, après avoir écarté nazis et cannibales de leur chemin, finissent par prendre une leçon d'histoire sainte.

En quelques mots

L'assassinat du professeur Hammond, un ami des investigateurs, les met sur la piste d'un sorcier allemand désireux de réveiller une créature qu'il croit être le « Baphomet ». Les personnages ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'affaire, qui préoccupe également un groupe de goules.

À l'affiche

Karl von Scharssen

À la fois néotemplier et sorcier cthulhien, il se prépare à réveiller le « Baphomet ».

Lilian Hammond

Fille du professeur Hammond, assassiné par von Scharssen, son enlèvement sera le moteur des investigateurs pour les actes II et III.

Junius Grüben

Boucher berlinois cannibale et goule en devenir, son intervention complique la vie des investigateurs, qui n'ont pas besoin de ça.

Le père Siméon

Le chef d'une communauté de goules aux croyances perturbantes

Implication des investigateurs

Le professeur Hammond est un ami des personnages, présenté dans le Document 1, page 51. Il leur envoie un petit courrier, le Document 2, page 52, leur suggérant d'assister à une conférence qu'il doit donner à New York, le mercredi 18 mai 1927.

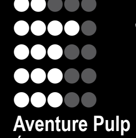
Comme toujours, il vous appartient de détailler les relations entre le professeur et les investigateurs. Sont-ils collègues, amis, parents ? A-t-il servi de contact ou d'expert au cours de l'une de leurs précédentes aventures ? A-t-il été le professeur de l'un des personnages ? Et qu'en est-il de Lilian ? Est-ce une amie ? L'un des membres de l'équipe a-t-il été amoureux d'elle ? L'est-il encore ?

Pour que l'aventure fonctionne au mieux, l'idéal serait que le groupe comprenne au moins un archéologue baroudeur, si possible intéressé par les cultures du Moyen-Orient. Faute d'un tel individu pour servir de moteur, vous pouvez toujours vous rabattre sur un personnage non-joueur.

Enjeux et récompenses

- **À New York** : Découvrir l'assassin de Hammond et faire une découverte archéologique de première grandeur. Rien de moins que l'existence d'un nouvel évangile !
- **À Berlin** : Survivre à un épisode berlinois où ils n'ont pas l'avantage.
- **À Jérusalem** : Sympathiser avec un groupe de goules pas tout à fait comme les autres.
- **À Jérusalem** : Triompher de von Scharssen, ce qui implique de sauver la vie à une innocente jeune fille promise à un sort pire que la mort.
- Selon votre manière de jouer, vous pouvez octroyer une récompense d'1d10 points de SAN en fin de scénario, ou 1d6 à la fin de chaque aventure.

Fiche technique



Investigation	
Action	
Exploration	
Interaction	
Mythe	
Style de jeu	Aventure Pulp
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	12 à 16 x
Nombre de joueurs	
Époque	Années 20

Ambiance

Les trois actes ont des ambiances bien différentes. Reportez-vous aux encadrés « Ambiance à… », p 59, 66 et 76 pour plus de détails.

En revanche, ils partagent un élément important : ils sont franchement « pulps ». Par rapport à un scénario d'horreur classique, cela veut dire :

- Des phases d'enquête réduites à leur plus simple expression. L'objectif n'est pas de faire pâlir les joueurs sur des documents compliqués, c'est de trouver *vite* où aller !
- De l'action. Courses-poursuites et fusillades sont au programme, bien plus que d'habitude !
- Des enjeux dénués d'ambiguïté morale. Un sorcier assassin, des sbires, un sacrifice à empêcher… rien de tout cela n'exige de s'interroger sur le Bien et le Mal.

Mise en place

Introduction des investigateurs

Il ne se passe rien de particulier entre la réception du courrier et le début du forum. Les investigateurs peuvent en profiter pour glaner quelques renseignements sur l'institut Ravenwood, le forum d'archéologie, etc.
Ils devraient savourer leur train-train quotidien, parce qu'il ne va pas tarder à être très sévèrement bousculé !

Les faits pour le Gardien

Hammond est sur la piste d'une découverte qui ne plaisait pas, mais alors pas du tout, à certaines personnes, et cela va lui coûter la vie.
Remontons en arrière… Sous Jérusalem vit une créature immortelle. Elle a porté de nombreux noms, le plus récent étant celui de Baphomet. Elle n'a rien d'un démon au sens chrétien du terme. C'est quelque chose de plus ancien, de beaucoup plus redoutable et de beaucoup plus éloigné de l'humanité. Dans le panthéon des Grands Anciens, c'est une entité apparentée à Tsathoggua, peut-être l'une de ses larves qui aurait acquis une taille et une autonomie extraordinaires.
Aux temps bibliques, le Baphomet était en sommeil, servi par un petit culte de goules, qui maintenaient un contact étroit avec la surface et accomplissaient les sacrifices nécessaires. Mais une nuit, un homme étrange vint dans leurs tunnels, annonçant qu'il apportait la Bonne Nouvelle. Le monde de la surface venait de recevoir la visite d'un Messie, que certains appelaient déjà le fils de Dieu.
Moyennant quelques contorsions doctrinales, le prêcheur réussit à rendre sa doctrine acceptable pour une bande d'anthropophages inhumains. Le Baphomet, privé de sacrifices, commença à s'éveiller. Chez des créatures dont l'espérance de vie se mesure en millions d'années, c'est un processus lent…
Le Baphomet revint pleinement à lui au début du XI[e] siècle, avec l'aide d'un magicien venu d'Occident. Son identité est incertaine, mais de nombreux occultistes l'identifient à Hugues de Payns. C'est afin de mieux servir son nouveau maître qu'Hugues aurait créé un ordre de chevalerie, les templiers. À moins, bien sûr, qu'il ait seulement voulu surveiller la créature. Ou qu'il ait tout simplement organisé l'ordre du Temple pour pourvoir à la sécurité des pèlerins, et découvert le Baphomet plus tard. Ou qu'il n'ait jamais eu conscience de son existence, sa découverte étant le fait de l'un de ses successeurs. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas un hasard si l'ordre du Temple et le Baphomet sont associés dans l'esprit des savants. Peu après la chute de Jérusalem aux mains des troupes de Saladin, un petit groupe de templiers, déguisés en pèlerins, revint en ville et s'enfonça dans l'antre du monstre. On ne les revit plus…
Quelques décennies plus tard, le Temple fut détruit par Philippe le Bel. Au cours des procès, les frères furent accusés de pratiquer des « rites sarrasins » et d'adorer un « Baphomet » assimilé au diable. Et les siècles passèrent…
Les années 1850 marquèrent une renaissance de l'occultisme européen. On vit se créer toutes sortes de mouvements vaguement templiers, revendiquant « le trésor du Temple » sans savoir au juste de quoi il s'agissait. Vers 1900, la Milice des Pauvres Chevaliers, un petit ordre allemand sans grande influence, réussit à déchiffrer les messages codés que les premiers templiers avaient abandonnés dans la forêt d'Orient, à Provins et à Gisors.
Karl von Scharssen, un archéologue allemand, se rendit en Palestine, contacta le Baphomet et passa un pacte avec lui. Rien que de très standard : en échange de pouvoirs incommensurables et non spécifiés, von Scharssen était chargé de veiller sur le corps du monstre et de satisfaire ses moindres désirs. Récemment, le Baphomet a exprimé le souhait de rencontrer son nouveau disciple. Conformément aux usages, l'Allemand doit se présenter devant son maître avec une jeune fille à sacrifier…

Ce que vous savez du professeur Hammond

William Hammond a la cinquantaine. Il enseigne l'archéologie depuis plusieurs années dans une petite faculté de la côte est, à Arkham. Apparemment, l'institution est assez riche pour financer des campagnes de fouilles et le garder parmi ses salariés sans l'astreindre à des heures d'enseignement contraignantes.

Depuis des années, Hammond, efficacement secondé par sa fille, Lilian, sillonne le Proche-Orient. Son domaine de prédilection est la Palestine hellénistique, puis romaine. Hammond est croyant, même s'il n'adhère à aucune église en particulier. Il professe un solide mépris pour les « imposteurs » qui tentent de déformer la vérité historique pour la faire coller aux dogmes. D'une manière générale, c'est d'ailleurs un rationaliste qui ne croit ni aux sciences occultes, ni au surnaturel. La dernière fois que vous avez lu son nom dans la presse, c'était l'an dernier, lorsqu'il a envoyé une lettre féroce au *New York Times*. Le journal venait de publier un article sur la mort de l'infirmière qui avait soigné Howard Carter, sous l'angle de « la malédiction de Toutankhamon frappe à nouveau ». En quelques phrases percutantes, Hammond a ramené l'affaire à ses vraies dimensions.



Vous n'aviez pas eu de ses nouvelles depuis des mois, ce qui n'a rien d'inhabituel, mais son courrier vous surprend un peu : vous le pensiez encore sur le terrain, quelque part en Syrie ou en Palestine.

Hammond est un brillant causeur, un remarquable conférencier et, en dehors d'un penchant pour le whisky écossais vieilli en fût de chêne, vous ne lui connaissez pas de vices.

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 1 – Ce que vous savez du professeur Hammond

Cher ami,

Je serai brièvement de passage à New York à la mi-mai. Je donne une conférence au forum d'archéologie organisé par l'institut Ravenwood, le mercredi 18 dans la matinée.
Le thème est encore secret – je le garde pour la bonne bouche, si je puis dire – mais je réserve une grosse surprise à mes éminents confrères.
Je vous connais, vous aimez le sensationnel et le spectaculaire, eh bien, je pense que ce sera dans vos cordes !
Si par chance vous pouvez être des nôtres, je serai ravi de déjeuner avec vous le 18 !

Hammond

PS : Lilian vous envoie ses amitiés. Elle sera là également, bien sûr !

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 2 – Le courrier du Professeur

« Garçon, il y a un templier dans mon plateau de fruits de mer ! »

Il va de soi que ce scénario n'a pas la prétention d'apporter « la » vérité sur l'ordre du Temple. Von Scharssen et ses sbires sont convaincus d'avoir trouvé le Baphomet et pensent sincèrement qu'Hugues de Payns était un sorcier, mais ils se trompent peut-être. L'ordre du Temple était peut-être un repaire de sectateurs… ou une organisation de chasseurs de monstres… ou les deux à des périodes différentes… ou une institution purement humaine dont l'histoire ésotérique commence après 1314.
La même chose vaut pour les goules du monastère. Leur variation sur l'histoire sainte est dérangeante, mais ce n'est qu'une variation. Jésus est-il *vraiment* descendu leur porter la Bonne Nouvelle ? Thaddée est-il *vraiment* l'auteur d'un évangile inconnu, ou juste un moine imaginatif ? Au fond, on s'en moque, ce qui compte, c'est que les goules en soient convaincues !

Là-dessus, Hammond et sa fille Lilian entrent en scène. L'Américain vient de trouver des papyrus araméens qui parlent des goules vivant sous Jérusalem, de leur adoration du démon et de leur conversion à la « vraie foi ». Von Scharssen n'est pas homme à prendre des risques : il supprime Hammond lors du congrès, et tente de récupérer ces documents. À mi-parcours, il se dit que, tant qu'à faire, Lilian ferait un magnifique sacrifice…

Acte I : Mort d'un archéologue

New York, mai 1927

L'institut Ravenwood

Des investigateurs un peu paranoïaques peuvent se renseigner sur l'institut Ravenwood. C'est un petit centre de recherches privé, géré par un fondé de pouvoir débordé nommé Charles Baldwin. Il administre des fonds laissés par le professeur Ravenwood, un archéologue très connu et très excentrique, qui est pour l'heure quelque part en Asie centrale et n'est pas revenu aux États-Unis depuis plusieurs années.
L'institut jouit d'une excellente réputation et ne dissimule aucun secret sinistre. Si les personnages le demandent, Baldwin est très heureux de leur réserver des places pour assister à la totalité du V[e] forum international d'archéologie, qui doit se tenir du 15 au 21 mai. Ce n'est pas bien cher, une dizaine de dollars (hors hébergement et repas) et on n'a pas tous les jours une telle occasion de s'instruire ! S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, suggérez-leur une telle démarche.
Baldwin confirme que Hammond doit bien prendre la parole le 18 mai, mais reste évasif sur le sujet de sa conférence. « Ce n'est pas que je veuille faire des mystères, c'est juste qu'il ne m'a encore rien dit. Je le soupçonne de vouloir garder le secret jusqu'à la dernière minute. Je n'aime pas ça – avec un chercheur moins connu et moins rigoureux, j'aurais refusé – mais j'ai décidé de faire une exception dans son cas. »

Le forum

« Forum international » ou pas, l'institut Ravenwood tire le diable par la queue. Les congressistes sont logés à l'*Imperial Hotel*, situé à deux pas de Grand Central Station, la grande gare de New York, et des palaces qui s'échelonnent tout au tour. L'*Imperial* est convenable, mais par contraste, il paraît minable.

Les conférences proprement dites ont lieu dans un petit auditorium légèrement miteux, tout près de l'hôtel. En temps normal, il sert aux réunions de divers clubs et amicales du quartier, ainsi qu'à des représentations de théâtre amateur. Les sièges sont tout juste confortables, la moquette a connu des jours meilleurs et l'acoustique laisse à désirer.
Le congrès commence le dimanche 15 par un « buffet » organisé par l'institut. Si les investigateurs y assistent, ils ont l'occasion de faire la connaissance de leurs futurs suspects. C'est un petit bonus…

Grand Central Station



Variations

Et si… j'ai envie de changer la nationalité du méchant ?

Cela vous prive des nazis, mais ce n'est pas bien grave, n'importe quels gaillards brutaux et sans scrupule font l'affaire.
Entre ses fascistes en chemise noire et la présence du Vatican, l'Italie a un fort potentiel. Le « Herr Professor Von Scharssen » devient « il professore Tedeschi », Rome remplace Berlin, et le tour est joué !
L'épisode berlinois se transpose aussi très bien à Paris, qui reste une patrie plus naturelle que Berlin pour des néotempliers. « Von Scharssen » se métamorphose en « de Bellac », ou quelque chose de ce genre, les SA sont remplacés au pied levé par des apaches, Grüben est tueur aux abattoirs de la Villette, et le tour est joué !

Et si… j'ai envie de jouer à une autre époque ?

L'ère victorienne soulève quelques problèmes d'adaptation.

- **L'épisode new-yorkais** peut être repris à peu près tel quel, quitte à le déplacer à Londres et dans une maison perdue dans la campagne écossaise.
- **À Berlin**, les investigateurs évoluent dans une Allemagne sûre d'elle, à l'apogée de sa puissance, qui bâtit des monuments colossaux à sa propre gloire. La misère de l'après-guerre n'a pas désaxé Grüben… ce qui ne vous empêche pas d'en faire un tueur en série avec des penchants cannibales. L'Allemagne de Guillaume II a produit quelques émules de Jack l'Éventreur ! Bien entendu, les nazis brillent par leur absence, mais vous pouvez les remplacer par de petits truands engagés au pied levé pour intimider le groupe.
- Le **chapitre palestinien** perd son arrière-plan de tensions entre Arabes et Juifs. La région de Jérusalem est une dépendance du *pachalik* turc de Damas. Les autorités ottomanes sont corrompues, donnant aux adversaires des investigateurs de splendides opportunités de lâcher la police à leurs trousses.

Ce scénario a été rédigé pour **l'Entre-deux-guerres**, mais pour une fois, la chronologie de ces deux décennies a son importance.

- **Entre 1919 et 1932**, la seule chose à laquelle vous devez faire attention est la place des nazis, qui passent d'un groupuscule inconnu dans l'immédiat après-guerre à une force politique redoutable à la fin de la décennie.
- **À partir de 1933**, les nazis sont au pouvoir. L'épisode berlinois sera sensiblement plus tendu. Les SA tiennent le haut du pavé jusqu'à la nuit des Longs Couteaux, en juillet 1934. Ensuite, ils ne sont plus qu'une nuisance. Bizarrement, les autorités sont susceptibles d'aider les investigateurs à se débarrasser des templiers. La Gestapo est allergique aux sociétés secrètes !

L'époque moderne ouvre de nouvelles complications.

- Von Scharssen est le genre d'individu qui peut se déplacer en jet privé, ce qui lui permet de quitter les États-Unis plus vite que les personnages.
- L'épisode berlinois se déroule dans une grande métropole compliquée, dont les personnages ne parlent pas la langue, mais où la violence politique a disparu. Les templiers peuvent ou non être néonazis, selon ce qui vous amuse, mais ils gardent un profil bas.
- En revanche, le final à Jérusalem soulève d'épineux problèmes de sécurité. Les autorités israéliennes n'aiment pas *du tout* les excités qui livrent une guerre privée dans les rues de la vieille ville, et se montrent extrêmement attentives à toutes les questions liées à l'archéologie biblique. Les services de sécurité gardent certainement les fouilles de von Scharssen à l'œil. Pour les mêmes raisons, par rapport aux époques précédentes, le monastère a dû se doter d'une façade présentable. Une douzaine de moines orthodoxes placés sous la protection lointaine et inattentive du patriarcat de Constantinople feront l'affaire.

Les congressistes forment un mélange pittoresque d'archéologues baroudeurs, de profanes, de journalistes plus ou moins intéressés et de conservateurs de musée. Tout ce petit monde se serre la main, fume et discute, spéculant sur les conférences, disant du mal des absents… Hammond n'est pas présent, mais Baldwin confirme que c'est normal : le professeur n'a pas demandé qu'on lui réserve de chambre d'hôtel, il ne fera qu'un bref passage en ville, le 18.



Lectures (plus ou moins) impies

Ce scénario n'a pas d'inspiration lovecraftienne directe. J'ai plutôt regardé du côté de ces ouvrages « ésotériques » fumeux qui jettent tout un tas d'éléments dans un grand shaker, secouent un bon coup et en ressortent une histoire secrète bien ébouriffante. Dans le genre, on a rarement fait aussi bien que les divers volumes de L'Énigme sacrée, de Michael Baigent, Richard Leigh et Henry Lincoln, qui brassent cathares, mythe arthurien, Mérovingiens, francs-maçons, templiers et tout ce qui passe à proximité.
La démarche qui préside à l'élaboration de ce genre de mythologie de synthèse est déconstruite par Umberto Eco dans Le Pendule de Foucault, et il est important de se souvenir que c'est aussi celle qui a présidé à l'élaboration du Mythe de Cthulhu, à partir de matériaux légèrement différents.
Le « thriller ésotérique » est un genre à part entière, qui enrobe les considérations précédentes dans un emballage comprenant généralement un héros intellectuel mais séduisant, une jeune et jolie femme au rôle ambigu qui finira par lui tomber dans les bras, des sectes millénaires aux complots à tiroirs et un secret susceptible de changer la face du monde *et* de faire du bien au compte en banque de l'auteur. Le pire y côtoie l'encore pire, mais vous pouvez toujours en lire un ou deux comme exercice de mise en scène.
Oh, et au cas où ça ne serait pas assez évident à la lecture du scénario : Jones. Indiana Jones. Tous. Plusieurs fois. Avec le son à fond.

Le programme est remis à tout le monde au matin du lundi 16. Il semble redoutablement ennuyeux, avec des conférences sur des sujets parfaitement abscons, du genre : « Problèmes d'aération dans l'habitat crétois de l'Âge du Bronze ». En pratique, ce ne sera pas si terrible. Certains participants sont tellement enthousiasmés par leur sujet qu'ils arrivent à le rendre passionnant, même au plus obtus des profanes. La conférence de Hammond est la seule qui porte la mention « Sujet non communiqué », suscitant curiosité et murmures désapprobateurs parmi ses collègues.

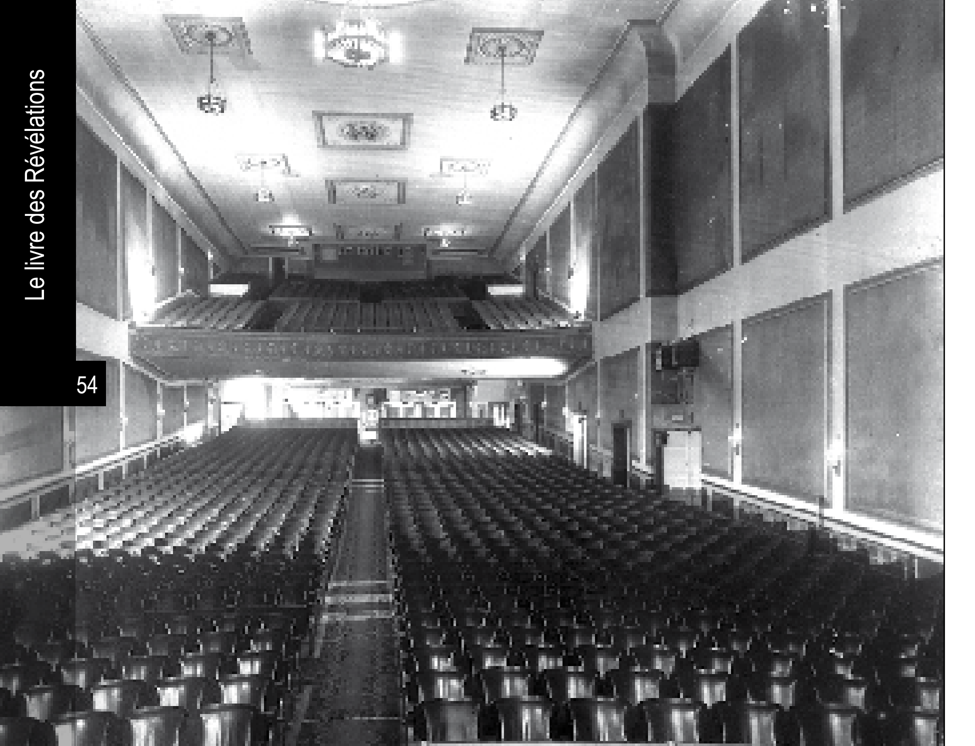
Tout se passe bien tranquillement jusqu'au 18 mai.

Le meurtre

Nous sommes au matin du troisième jour du forum, aux alentours de 10 heures. La salle de conférences est presque vide, mais le professeur Hammond n'a pas l'air de s'en formaliser. Souriant, il monte sur l'estrade. Si les investigateurs sont dans la salle, il leur fait un petit signe amical. Il n'a pas préparé de notes et a l'air fort content de lui. Hélas, il n'a pas le temps d'aller bien loin. En fait, il termine à peine les remarques préliminaires, sur le thème « merci à tous d'être venus », lorsqu'il commence à suffoquer et qu'il s'écroule en râlant. Que font les personnages ?

S'ils se précipitent pour porter secours à Hammond, ils ne peuvent que constater son décès. Le reste de la salle panique avec un bel ensemble. Tout le monde se bouscule pour voir ce qui est arrivé au professeur. Lilian est en larmes. Il faudra aux investigateurs plusieurs minutes pour rétablir l'ordre. Là-dessus, Baldwin, qui présidait la séance, annonce qu'il vient de prévenir la police et demande à tout le monde de regagner sa place.

L'auditorium



Premières constatations

Si les investigateurs sont actifs et intelligents, ils peuvent faire quelques découvertes intéressantes avant l'arrivée de l'inspecteur Briggs.

- S'ils se sont tenus à moins de 20 cm du visage du mort, ils réalisent qu'il sentait légèrement l'amande amère.
- Sur un test de Médecine ou de Connaissance réussi, ils s'aperçoivent que les symptômes de Hammond correspondent à un empoisonnement au cyanure de potassium. C'est un poison foudroyant.
- Sur un test de Vigilance réussi, ils se souviennent que quelques secondes avant de s'effondrer, le professeur a bu un verre d'eau. Celui-ci se trouve toujours sur la table, à côté d'une carafe.
- S'ils font un effort de mémoire, il leur semble que la carafe était déjà dans la pièce lorsque tout le monde est entré. Beaucoup de gens se sont approchés de l'estrade avant que Hammond ne commence, pour lui serrer la main ou pour bavarder. Il est possible que le poison ait été versé à ce moment-là. De plus, Baldwin, qui se trouvait à côté du professeur, a eu tout le temps de trafiquer la carafe.

La police intervient

Après une dizaine de minutes, une demi-douzaine d'agents de police, accompagnés d'un inspecteur, font leur entrée. Les témoins sont priés d'évacuer la salle. Ils sont regroupés dans le hall, et interrogés séparément dans un petit bureau attenant.

L'inspecteur Briggs est un gros type au nez cassé, qui n'a pas l'air très vif, mais qui est en fait beaucoup moins bête qu'il n'y paraît. Le premier interrogatoire sera bref, pas plus de quelques minutes par personne, et se termine par le traditionnel : « Je vous saurais gré de ne pas quitter la ville sans m'avertir ». Briggs est un flic compétent et honnête. Il fera de son mieux pour découvrir la vérité, mais pour lui, les investigateurs sont de simples témoins ou des suspects. Et s'il y a une chose dont il a horreur, c'est de voir des amateurs jouer aux détectives « comme dans les romans de cette foutue Anglaise, là, Agatha je-ne-sais-plus-quoi ! ». Si les personnages sont polis et coopératifs, il se montre plus souple que s'ils le traitent comme un attardé. Il pourrait même aller jusqu'à les laisser quitter la ville avant les autres suspects.

Quoi qu'il en soit, Briggs en termine avec les personnages en milieu d'après-midi. Lorsqu'ils sortent, ils trouvent Lilian dans le hall de l'auditorium. Toute pâle, le visage crispé, elle discute avec Baldwin. Elle est heureuse de revoir les investigateurs, même

dans ces circonstances. Avant qu'elle n'ait eu le temps de fondre en larmes, le téléphone sonne dans le bureau où Briggs cuisine un autre archéologue. C'est un appel pour Lilian. Lorsqu'elle sort de la pièce, elle a l'air encore plus mal en point.
« C'était Jenkins, notre majordome. Notre maison d'Arkham a été cambriolée. Des hommes armés, en plein jour. Ils l'ont tenu en respect avec un pistolet, et ils ont saccagé la maison… Je ne comprends pas. » Et cette fois, elle se met à pleurer.
Briggs l'entend une seconde fois. Si les investigateurs se font trop remarquer, ils écopent de deux heures d'interrogatoire supplémentaires.

Les suspects

Les participants à la conférence sont, bien entendu, des suspects de choix. Ils sont tous, comme les investigateurs, obligés de rester en ville pour le moment. À une exception près, ils sont très désireux d'aider les enquêteurs, officiels et autres. Utilisez-les pour distribuer des rumeurs, mettre un peu de couleur et, pourquoi pas, leur donner des informations utiles. L'échantillon suivant devrait vous permettre de voir venir, mais souvenez-vous qu'il y en a une douzaine d'autres.

Charles Baldwin

La cinquantaine, grisonnant et nerveux. Il craint le scandale et ses conséquences sur l'institut, mais les investigateurs pourraient trouver un sens plus sinistre à son anxiété… Approché avec tact, il leur expliquera qu'il n'a pas été entièrement sincère lors de leur premier entretien. Il ignorait les détails, mais il savait que la conférence de Hammond devait porter sur des documents qu'il avait découverts en Terre sainte. « Il était très excité, et il m'a promis une conférence qui ferait sensation. Il parlait de révolutionner l'archéologie et les études bibliques d'un seul coup… J'ai décidé de prendre le risque et de le laisser parler sans avoir relu sa communication, mais il tenait à ce que je garde un secret absolu d'ici là. »

William J. Smith

En surface, un brave retraité un peu rougeaud. En fait, c'est un parfait illuminé qui a découvert une « pierre gravée » dans son jardin de l'Illinois. À la suite d'un raisonnement mathématico-théologique serré, il en a conclu que c'était l'une des bornes qui marquaient le jardin d'Éden (c'est effectivement une borne, mais elle marquait les limites d'un champ dans les premières années du XIXe siècle). Il aurait



L'inspecteur Briggs

Les participants à la conference

Karl von Scharssen
Archéologue, templier et sorcier

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	12
Santé mentale	0

Compétences

Bibliothèque	60 %
Conduite (automobile)	50 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Persuasion	60 %
Sciences humaines (archéologie)	80 %
Sciences humaines (histoire)	75 %
Sciences occultes	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Allemand	99 %
Anglais	65 %
Araméen	75 %
Arabe	35 %
Français	40 %
Grec ancien	55 %
Hébreu	50 %
Latin	70 %
Turc	40 %

Armes

• Lüger 9 mm 60 %
Dégâts 1d10

Sorts : *Contacter le Baphomet, Domination, Flétrissement, Poigne de Nyogtha.*



Les faits et gestes de l'homme blond

Après avoir rôdé à l'*Imperial* le mardi et empoisonné Hammond le mercredi matin, l'assassin a filé sur Arkham. Il a retrouvé des renforts à Boston, avec qui il a fouillé la résidence du professeur. De retour à Boston, la bande a pris le train pour Montpelier. Les investigateurs ont maintenant affaire à cinq tueurs résolus. Pendant ce temps, von Scharssen, leur commanditaire, attend tranquillement que Briggs l'autorise à quitter l'hôtel, puis le pays. Ses bagages sont bouclés.

dû présenter ses conclusions dans l'après-midi du 18, et en veut beaucoup à l'assassin de l'avoir privé de son quart d'heure de gloire. Il est difficile de le faire parler d'autre chose que de sa découverte. S'il met le grappin sur un investigateur, il ne le lâchera pas facilement.

François Germand

Cet archéologue français doit parler de ses fouilles en Haute-Égypte. Son anglais n'est pas fameux, mais c'est une mine de renseignements sur le Moyen-Orient entre 1500 av. J.-C. et les débuts de l'ère chrétienne. Il estimait beaucoup Hammond, et aidera volontiers les investigateurs, surtout si leurs connaissances en histoire et en archéologie sont déficientes…

Harold C. Hale

Ce grand historien britannique enseigne à Oxford. Sa conférence du lundi 16, sur les vestiges de forts saxons sur la côte du Kent, a fait salle comble. Hale est l'invité vedette du congrès. Il le sait, et en profite pour être aussi désagréable que possible. Ce petit bonhomme rouquin et myope est avant tout un critique féroce, qui déverse sa bile sur absolument tout le monde. Les événements ont un peu rabattu son caquet, mais il ne pourra pas s'empêcher de lancer quelques piques contre Hammond « un homme aux théories peu conventionnelles, pour ne pas dire fantaisistes ».

Jonathan Harrington

Un grand échalas aux yeux hagards, qui boit trop. Il rentre tout juste d'une très éprouvante expédition en Malaisie, où il a vu des choses… Il connaît un peu de Mythe de Cthulhu, mais à la moindre allusion à des créatures indicibles, il file au bar et entreprend de s'imbiber consciencieusement d'alcool de contrebande, et ce jusqu'au coma éthylique.

Karl von Scharssen

Un petit bonhomme chauve et myope, avec des lorgnons et un air un peu distrait, qui enseigne à la prestigieuse université Humboldt de Berlin. C'est le méchant de notre histoire, mais il est un peu tôt pour que les investigateurs s'en aperçoivent. En surface, c'est un brave professeur en archéologie du Moyen-Orient, qui parle anglais avec une petite pointe d'accent.

Iwo Kashirama, de l'université de Tokyo

Sa conférence du lendemain, sur les ruines qu'il vient de découvrir au centre de la Mandchourie, tend à « prouver » que ce territoire a été colonisé par le Japon au début de l'ère chrétienne. Il en conclut que les revendications de son pays sur cette région sont parfaitement légitimes. Ses honorables confrères pestent contre cette « basse manœuvre politique », et boycottent son exposé.

Lilian Hammond a besoin de vous !

Si les investigateurs ne l'ont pas déjà pris sous leur aile, Lilian vient les trouver dans la soirée. Elle leur explique, en substance, qu'elle a besoin d'aide pour trouver l'assassin de son père. « Et puisque vous connaissiez papa, j'ai pensé à vous… » Elle est vive, intelligente, compétente… mais elle est un peu en dehors de son élément. Elle est linguiste et historienne, pas policière !

Elle peut leur dire que son père était récemment rentré de Palestine avec des documents très importants, dont il avait refusé de lui parler. Pour une fois, elle ne l'accompagnait pas lors des fouilles.

Hammond s'était enfermé dans leur maison de campagne de Lake Elmore, un petit trou perdu au fin fond du Vermont. Il a fait un bref arrêt à Arkham dans la journée du 17, avant de prendre le train de New York avec elle, dans l'après-midi. Il paraissait très excité et un peu nerveux. Elle ne sait pas s'il avait les documents avec lui. Maintenant, c'est aux investigateurs de choisir : continuent-ils les recherches sur place, ou tentent-ils de faire un saut dans le Vermont ? À moins qu'un détour par Arkham ne leur semble nécessaire ?

À New York

Le 19 au matin, l'inspecteur Briggs confirme que la carafe contenait assez de cyanure pour liquider tous les congressistes. Il tente de trouver où l'assassin se l'est procuré, sans succès.

À l'auditorium, le forum a repris, sans beaucoup de conviction. Un inspecteur en civil assiste aux exposés sans rien y comprendre. Les congressistes discutent entre eux dans les couloirs… et ne touchent plus aux rafraîchissements.

À ce propos, Miss Parsons, la vieille dame souriante qui tient le bar de l'auditorium (bar sans alcool, bien sûr) se souvient très bien du jeune homme très poli qui est venu remplir la carafe. C'était un grand gaillard blond, avec une pointe d'accent étranger…

La confirmation que le coup venait de l'extérieur décide Briggs à laisser partir tout le monde, mais il ne prend pas sa décision avant le milieu de la journée du 19. Pendant ce temps, l'assassin creuse son avance !

La police enquête aussi à l'*Imperial Hotel*, et les personnages devraient en faire autant.

Un incident s'est produit mardi après-midi. L'un des garçons d'étage se souvient d'avoir croisé un collègue dont la tête ne lui disait rien, « un grand blond costaud ». Il manque une veste d'employé dans la lingerie du deuxième étage. L'homme est reparti comme il était venu (après avoir consulté la liste des réservations et constaté que Hammond n'y figurait pas).
Si les investigateurs optent pour un départ à l'anglaise, rappelez-vous que l'hôtel est surveillé par la police. Laissez-les mettre en scène leur fuite (par les cuisines, déguisés en employés ou, plus rocambolesque, par les toits). Une petite poursuite avec des policiers inefficaces serait de bon ton, quitte à la traiter sur le mode comique. À partir de cet instant, ils vont être recherchés par la police… L'inspecteur Briggs ne croit pas à leur culpabilité, mais il leur passera un savon lorsqu'il aura remis la main sur eux.

Un saut à Arkham ?

Moyennant un changement à Boston, la petite ville universitaire est facilement accessible par le train.
Si les investigateurs s'y rendent, ils perdent au moins une demi-journée. Jenkins confirme ce qu'il a déjà raconté à Lilian par téléphone : trois types avec des foulards sur la figure sont entrés dans la maison. L'un d'eux l'a braqué avec un revolver, pendant que les deux autres fouillaient le bureau, puis la chambre de Monsieur. Ils ont tout retourné, mais sont partis bredouilles, après une brève discussion chuchotée dans une langue étrangère que Jenkins a prise pour du russe… et qui était en réalité de l'allemand. La police locale, qui est sur l'affaire, a été informée de la mort de Hammond. Si les investigateurs sont en délicatesse avec Briggs, ses collègues d'Arkham tentent de les cueillir.

En route pour le Vermont !

Il y a un peu plus de 600 km entre New York et Lake Elmore, un village perdu dans les montagnes. Ensuite, il restera une dizaine de kilomètres pour arriver à la « maison de campagne » des Hammond.
Si les investigateurs s'imaginent qu'ils vont pouvoir faire le trajet en voiture, signalez-leur qu'à l'époque, c'est une véritable expédition. Le dernier tiers du trajet se fera sur des routes défoncées, sans signalisation, dans une région peu peuplée. S'ils tentent leur chance, n'hésitez pas à les faire tomber en panne ou à les perdre.
La solution la plus raisonnable est de prendre le train jusqu'à Montpelier, la capitale du Vermont, puis se débrouiller avec les moyens de transport locaux : un



Lilian Hammond

Un tiers parti ?

A Arkham, si les investigateurs se montrent vigilants, ils réalisent que la maison est encore surveillée. L'observateur est un jeune homme du nom de **Patrick O'Neill**, un jeune bon à rien de French Hill qui, d'habitude, traficote avec les gangs. Convenablement secoué, O'Neill ne fait aucune difficulté pour se mettre à table. Il a été engagé par un « monsieur très bien » qui, juste après le cambriolage, lui a demandé de prendre des notes sur les allées et venues autour de la maison jusqu'à la fin de la semaine. Ils doivent se retrouver samedi midi *Chez Tante Lucy*, un petit restaurant du quartier nord.

Les investigateurs peuvent y tendre une souricière, ou accélérer les choses en faisant le tour des hôtels d'Arkham, munis de la description du « monsieur », obligeamment fournie par O'Neill. Leur homme est descendu au *Tilden Arms*, sur Armitage Street. Il s'appelle **Wade Chapman**, un petit avocat de Boston qui admet volontiers avoir eu « une communication à transmettre à M. Hammond », mais refuse de dire de la part de qui, ni pourquoi il a engagé un espion. Il est tenu à la confidentialité, après tout.

Si les personnages ne le trouvent pas à Arkham, il fera surface à Lake Elmore ou à New York. Cette fois, il a pour mission de transmettre une offre à Lilian, héritière de son père. Son commanditaire, qui souhaite rester anonyme, offre 10 000 $ pour les fragments araméens découverts par Hammond, les notes de l'archéologue et la signature d'un engagement de confidentialité interdisant à Lilian de parler de cette transaction pour le restant de ses jours. Si Lilian est encore avec le groupe, elle refuse. Si elle a disparu, Chapman est sans doute le cadet des soucis des investigateurs. Continuer la piste conduit à l'évêché de Boston, et plus précisément à un « monsignore Di Marco » qui a repris le bateau pour l'Europe dès qu'il a compris que les fragments n'étaient pas récupérables pour l'instant.


La campagne du Vermont dans les années 20

car poussif, ou une calèche qu'il faudra louer. Dans les deux cas, ils en ont au moins pour vingt-quatre heures de trajet, voire plus. Quoi qu'il en soit, les investigateurs et Lilian arrivent à Lake Elmore sales, épuisés et de mauvaise humeur, mais après un voyage sans histoires.

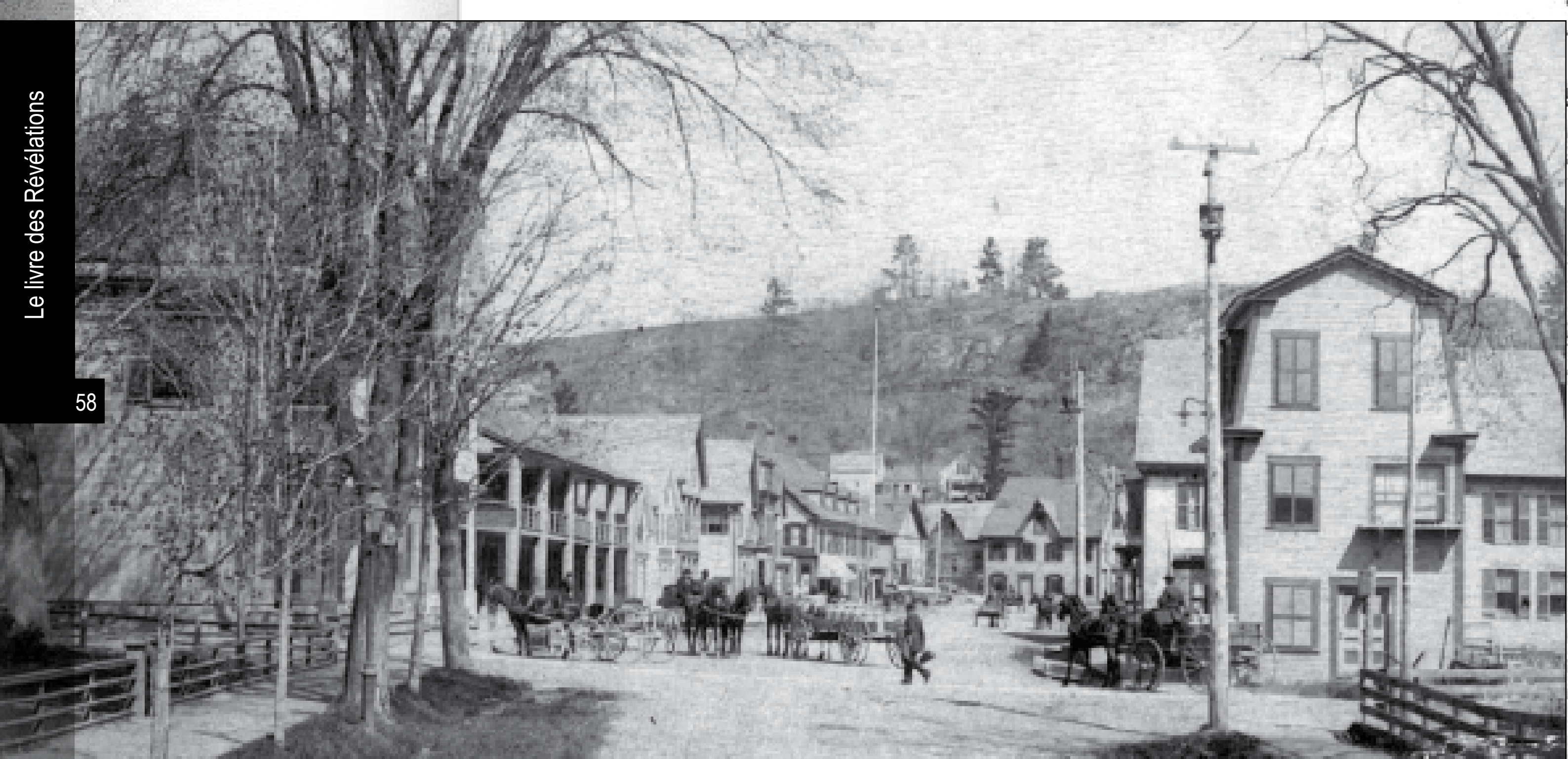
- **Et si… il y a un pilote d'avion dans le groupe ?** Ça peut arriver. Dans ce cas, le vol prend un peu plus de six heures. À moins qu'ils n'aient un hydravion, il n'y a aucun moyen de se poser à Lake Elmore et il faut se rabattre sur le terrain d'aviation de Montpelier. Moyennant un peu de mauvaise volonté de la part des indigènes, on peut compter une heure de plus pour trouver un véhicule, et deux bonnes heures pour aller à Lake Elmore, puis à l'entrée du chemin qui mène à la maison des Hammond. Ils arrivent juste avant les tueurs…

« Lake Elmore, pop. 371 »

Le village proprement dit se compose d'une rue principale, d'une place, d'une église et d'un *general store*. Arrangez-vous pour que le groupe arrive au milieu de la nuit ou à l'aube. Si les investigateurs réveillent les villageois pour leur poser la question : oui, tout le monde a vu passer une grosse voiture noire avec cinq hommes à l'intérieur, dans la soirée. L'un d'eux était un blond avec un accent, très poli, qui a demandé le chemin de la maison du professeur.

Celle-ci se trouve dans la montagne, à une heure du village. Le chemin d'accès est impraticable en voiture – étroit, difficile et longeant des précipices. Des chevaux seraient plus adaptés, encore faut-il en louer… et tenir dessus. Sinon, reste la marche. Dans le noir, elle n'est pas dépourvue de danger, mais Lilian connaît le trajet par cœur.

Lake Elmore



• **Et si… ils cherchent la voiture des tueurs ?** Ils la trouvent sans difficulté (test de Trouver Objet Caché). Elle est dissimulée sous des branchages, dans la forêt, à l'endroit où le chemin cesse d'être praticable. C'est une voiture de grande série, louée à Montpelier. La saboter est un bon moyen de couper la retraite à leurs adversaires… qui tenteront de se rabattre sur le véhicule des investigateurs, s'ils en ont un.

Du rififi dans les montagnes

Après une marche épuisante, ils arrivent enfin à la maison du professeur. Tout semble aller. Il y a de la lumière aux fenêtres… Les investigateurs s'approchent et sont accueillis par des coups de fusil ! Ne vous embêtez pas avec les dégâts. Dans le noir, leur adversaire ne risque pas de leur faire grand mal.
Une voix d'homme âgé leur ordonne : « Déguerpissez immédiatement, bande de voleurs, si vous voulez pas que je vous troue la peau une fois pour toutes ». Lilian sourit : c'est le vieux Joe, l'homme à tout faire de son père. Elle se fait connaître, et Joe les laisse approcher…
C'est à ce moment-là que l'on commence à les canarder par-derrière ! Pour cette première salve, n'utilisez surtout pas les règles de combat, sans quoi vous massacreriez tout le monde. Parlez de balles qui sifflent autour d'eux, exigez des tests d'Agilité pour se jeter à terre et infligez 1d3 points de dégâts à ceux qui les manquent, puis passez au round suivant.
Nos héros sont à une cinquantaine de mètres de la maison, en terrain découvert. Leurs adversaires sont dans les bois, dans l'obscurité, invisibles. Riposter ? Pourquoi pas, avec un malus de 25 %. Organiser des tirs de couverture pendant qu'un investigateur se lance à fond de train vers la maison est une solution plus réaliste. Il faudra un moment pour faire passer tout le monde, sous le feu nourri, mais imprécis, des tueurs.
Lilian n'arrive pas à l'abri. Touchée par une balle à la cuisse, elle s'écroule à mi-chemin. Dans la confusion, il n'est même pas certain que les investigateurs s'en rendent compte (test de Vigilance). S'ils tentent de jouer aux héros en retournant la chercher, ils se font tirer comme des lapins… Et cette fois-ci, ne bridez plus les dommages. Il est important qu'ils l'abandonnent !

Assiégés !

Joe est un vieillard hirsute et crasseux, qui tient une pétoire plus âgée que lui. Juste après l'entrée du dernier des investigateurs, il barricade la porte. Idéalement, ils ne devraient remarquer que maintenant l'absence de Lilian… et il est déjà trop tard pour la récupérer. Brusquement, dehors, ça commence à tirer de partout. Les fenêtres explosent, les balles sifflent à leurs oreilles. Une fois de plus, la chose intelligente à faire est de se jeter à terre. D'ailleurs, le vieux Joe montre l'exemple. Protégé par ce tir de barrage, l'un des agresseurs se faufile jusqu'à Lilian et la ramène à couvert. Se mettre à la fenêtre et tenter de l'en empêcher est très imprudent, mais pas impossible…
Joe les met au courant en trois phrases. Il garde la maison en l'absence du professeur. Quelques heures plus tôt, il a vu « une bande de sournois arriver par la forêt ». « Y z'ont essayé de me tirer dessus, alors je me suis retranché ici, et j'les ai t'nus en respect. Content de vous voir. » Le jour se lève, et l'ennemi ne se manifeste plus… Jusqu'au moment où les investigateurs essayent de sortir. Ils sont accueillis par de nouveaux coups de feu.
Résumons-nous… Ils sont assiégés au milieu de nulle part par des tueurs qui ont l'avantage du terrain. Ils sont probablement blessés, et ont perdu l'une des leurs. Il y a de quoi manger. En revanche, à part un fond de whisky, il n'y a rien à boire : la pompe est derrière la maison, à l'extérieur. Seul point positif, les dossiers du professeur sont toujours là. C'est un fouillis de vieux bouquins, de notes gribouillées, etc. Une épaisse chemise cartonnée contient trois bouts de papyrus brunâtres couverts de caractères bizarres (de l'araméen), accompagnés d'une traduction tapée à la machine. C'est ce que cherchent les tueurs.

Que faire ?

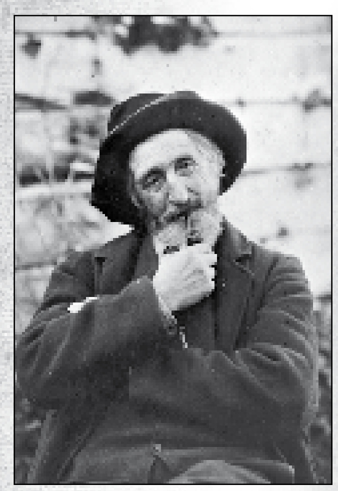
• Négocier sur le thème : « Rendez-nous la fille et on vous donne les documents ». Les tueurs acceptent de discuter pour gagner du temps. Deux d'entre eux sont en train de redescendre Lilian au village. De là, ils



Une cabane isolée

Ambiance de l'acte I

Cet épisode est un récapitulatif sous amphétamines des lieux que les investigateurs fréquentent d'habitude : New York, Arkham, Boston et le traditionnel petit village perdu au milieu des bois. La seule différence est que cette fois, l'enquête prend la forme d'une course-poursuite, d'abord pour retrouver les fragments avant les tueurs, puis pour sauver Lilian. Allez vite, ne laissez pas le groupe se lancer dans des démarches trop compliquées – non, pas le temps d'écumer les bibliothèques, désolé – et rappelez-leur que les réseaux de communication ne sont pas ceux de notre époque. Tout prend du temps, et malheureusement, ils en manquent !


Le vieux Joe



Les tueurs
Frères du Second Temple

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	14 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

se replient sur Montpelier (à bord de la voiture des investigateurs, par exemple), puis sur Boston.

• Tenter une sortie, par exemple à la faveur de la nuit. C'est tout à fait possible. Il n'y a plus que trois tueurs, et ils ne peuvent pas surveiller toutes les issues en permanence. Moyennant quelques tests de Discrétion et de Se cacher, les investigateurs peuvent prendre leurs adversaires par surprise. À vous de mettre en scène une jolie partie de cache-cache entre les arbres. Tout le monde tire sur tout le monde. Le système de combat de *L'Appel de Cthulhu* étant ce qu'il est, vous n'aurez sans doute même pas besoin de truquer les jets de dés pour qu'il n'y ait pas de survivants du côté des tueurs. Ils ont tous des passeports allemands. L'un d'eux a aussi, dans son carnet d'adresses, un bout de papier avec les coordonnées de l'auditorium de New York et une adresse à Boston (voir Document 3, ci-dessous).

Il ne reste plus aux investigateurs qu'à regagner la civilisation avec les documents et, sans doute, un nouvel endroit à visiter.

Les documents

Examinés à tête reposée, ils s'avèrent intéressants… largement au point de justifier un assassinat. Ces papyrus couverts d'inscriptions à l'encre brune sont des fragments d'une vie du Christ, écrits par un certain Thaddée, qui présentent des divergences substantielles avec les Écritures. Un archéologue compétent pourra les dater des alentours du Ier siècle de notre ère. Autrement dit, les investigateurs viennent de mettre la main sur un cinquième évangile inconnu jusqu'ici ! Les extraits les plus significatifs figurent dans le Document 4, page suivante.

Thaddée s'adressait de toute évidence à une communauté nommée les Cachés, ou les Impurs selon les moments. Immédiatement après la Crucifixion, Thaddée, guidé par l'esprit du Christ, s'est enfoncé dans les Limbes pour racheter leurs âmes. Hammond spécule à perte de vue sur l'identité de ce groupe et mentionne deux autres textes bibliques qui y font allusion. Ils se trouvent tous les deux dans un musée, à Berlin.

(Ils y *étaient*, car ils viennent d'être volés par un agent des goules – les Cachés du manuscrit. Entre Hammond, von Scharssen et les templiers… elles commencent à avoir l'impression que leurs petits secrets ne sont plus en sécurité à la surface, et se lancent dans une entreprise de récupération dont nous parlerons dans l'Acte II.)

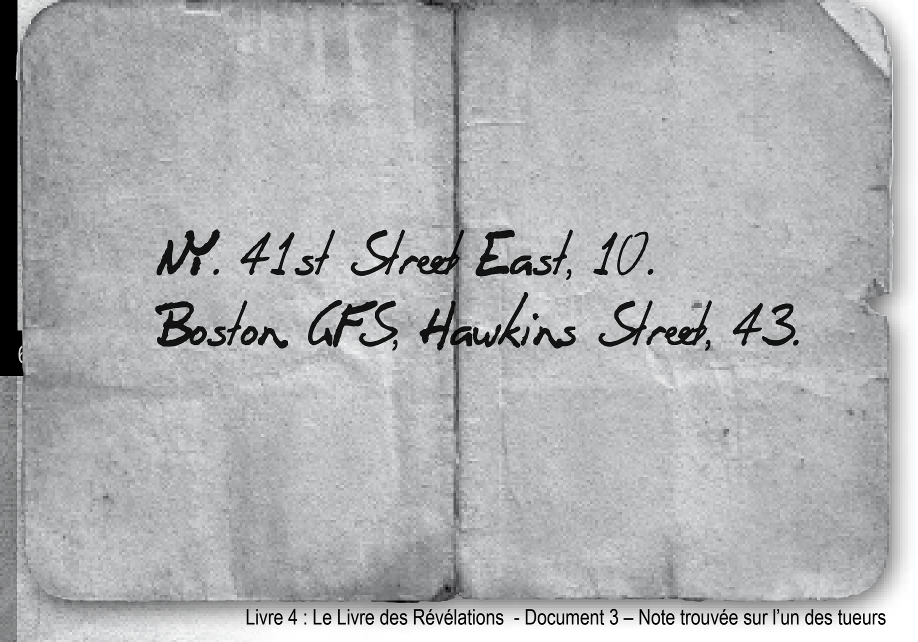
Saint Thaddée, l'insaisissable

Si les investigateurs se plongent dans la Bible, ils découvrent qu'un « Thaddée » apparaît bien dans les Écritures. Il est le cousin du Christ selon les Évangiles, son frère, voire son « jumeau » pour certaines Églises syriennes ou arméniennes.
Quoi d'autre ? L'apôtre Thaddée, également appelé Jude, Judas ou Lebbé selon les sources, est une figure mal connue. Il serait le frère ou le parent de l'apôtre Simon le Zélote. Après la mort du Christ, il aurait évangélisé la Mésopotamie, ou peut-être l'Arménie, les sources ne sont pas d'accord. On ne sait rien de sa mort.
Il existe une *Épître de Thaddée*, classée parmi les écrits apocryphes, autrement dit non reconnue lors de la compilation du Nouveau Testament.
L'Église catholique fête Thaddée le 28 septembre, et en a fait l'un des avocats des causes désespérées auprès du Christ.

Boston

L'adresse de Hawkins Street est occupée par la German Friendship Society, une amicale germano-américaine qui se charge d'aider les nouveaux immigrants, de fournir des interprètes aux hommes d'affaires allemands et autres activités inoffensives. Si les investigateurs s'y intéressent, le président se fera un plaisir de leur expliquer qu'ils ont récemment hébergé l'illustre Herr Professor von Scharssen et cinq de ses assistants. Il a reçu et donné de nombreux coups de téléphone avant de partir pour sa conférence, à New York.

Il ne reste plus aux investigateurs qu'à se précipiter à New York. Ils y arrivent un peu trop tard : von Scharssen vient de s'embarquer pour Hambourg, à bord du *Colombus*, un paquebot allemand. Il était en compagnie de ses assistants (s'il lui en reste). Il avait également réservé une cabine de première classe « pour sa nièce », une jeune femme brune qui boitait. Les personnages ne devraient pas avoir trop de mal à comprendre qu'il s'agit de Lilian.


NY. 41st Street East, 10.
Boston GFS, Hawkins Street, 43.

Livre 4 : Le Livre des Révélations - Document 3 – Note trouvée sur l'un des tueurs

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	40
Aplomb	1

Compétences

Conduite (auto)	60 %
Discrétion	50 %
Métier (mécanique)	40 %
Orientation	40 %
Pister	40 %
Sciences occultes (rites templiers)	20 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	50 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	50 %

Armes

• Lüger 9 mm	60 %
Dégâts 1d10	
• Poings	60 %
Dégâts 1d3 +2	
• Corps à corps	40 %
Dégâts : spécial	

Les papyrus de Thadée

Avant le départ

En résumé, la situation devrait ressembler à cela : les investigateurs ont récupéré les papyrus, perdu Lilian et manqué von Scharssen d'extrême justesse. L'*Albert-Ballin*, le prochain paquebot pour l'Allemagne, lève l'ancre dans quatre jours. Cela leur laisse juste le temps d'obtenir leurs visas et d'empaqueter leurs brosses à dents !

Ils ont également la possibilité de se renseigner sur Herr Professor von Scharssen, s'ils ont des contacts dans le milieu de l'archéologie, ou s'ils exploitent judicieusement ceux qu'ils ont pu se faire pendant le congrès. La récolte est malheureusement assez maigre. En dehors du fait que von Scharssen est noble, riche, et qu'il jouit d'une assez bonne réputation, ils ne glaneront pas grand-chose. Ah si ! Le professeur est un grand spécialiste de la Palestine, et il a fait la guerre sur ce front, comme « conseiller technique » auprès des troupes turques.

Les personnages peuvent également faire part de leurs soupçons à l'inspecteur Briggs, mais ce dernier se heurtera à la mauvaise volonté du *district attorney*, qui n'a pas envie de créer un incident diplomatique en faisant arrêter un citoyen allemand dans les eaux internationales. Il se contente de faire

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 4 – Une partie des notes de Hammond

« Et c'est ainsi, alors que Christ venait d'être mis au tombeau, qu'Il apparut à Thaddée, ses plaies saignant encore. Et Christ lui dit : "Viens avec moi et n'aie nulle crainte, car tu es destiné à être l'apôtre des Cachés
— Seigneur, lui répondit Thaddée en tremblant, je suis impur et indigne d'un tel honneur.
— Il ne t'appartient pas d'en décider, répondit Christ. Les matériaux de ton âme, je les ai pesés, et j'estime qu'ils conviennent à cette tâche. Tu es impur ? Ils sont les Impurs. Tu es indigne ? Ils sont les Indignes. Qui, plus qu'eux, mérite un espoir ? Qui plus qu'eux, qui errent dans les ténèbres depuis les siècles des siècles, mérite une chance de salut ?"
Thaddée, pleurant, alla dire adieu à son épouse et à ses enfants, car il savait qu'il n'y aurait nul retour. Ensuite, il prit son bâton, sa besace et se retourna vers Christ, qui l'attendait.
"Je suis prêt, Seigneur. Mais j'ai peur.
— Et cela est bon, car la [Ténèbre] est un endroit terrible, en vérité. Mais où que tu ailles, si épaisse que soit la nuit, sache que mon [souffle ou esprit ?] planera sur toi." »

« Et c'est ainsi que Thaddée baptisa le premier des Cachés dans les eaux du Jourdain, par une nuit sans lune, alors que ses frères chantaient le chœur de la paix d'une voix si terrible qu'autour d'eux, les fleurs se flétrissaient et les arbres mouraient. »

« Les Cachés sont-ils capables d'amour ? Sans doute, car ils sont attachés les uns aux autres. Sont-ils capables d'aimer Christ de toute leur âme ? Ont-ils une âme ? Le Seigneur a voulu que Son message leur parvienne. »

Thaddée écrit dans une perspective pré-paulicienne. Pour lui, l'évangélisation des Gentils ne va pas de soi. Ses « Impurs » sont-ils de simples païens ? Le plus long des fragments comporte assez de mentions d'impureté pour que l'on puisse en conclure qu'il s'agit d'autre chose. Ils sont païens, certes, mais pas seulement. Ils vivent à l'écart, dans des « Ténèbres » qui pourraient aussi être des « Limbes », la racine araméenne convoie la notion de « vide » et d'« obscurité ». Des lépreux ?

Ces textes sont-ils à rapprocher des deux fragments du musée de Berlin ? Consulter vS à ce sujet.



parvenir les éléments en sa possession à la police de Hambourg, qui se gardera bien d'intervenir…
Bref, c'est aux investigateurs de jouer.

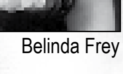
Une option : amours de croisière

Les investigateurs embarquent sur l'*Albert-Ballin*, un luxueux paquebot allemand à destination de Hambourg. La HAPAG est l'une des meilleures compagnies de navigation du monde, et la traversée est aussi reposante que confortable… à moins que vous n'ayez envie de la compliquer un peu.
Dans la grande tradition du genre, une demoiselle en détresse attend que les investigateurs s'intéressent à son cas.

Miss Belinda Frey est une riche héritière anglo-allemande, qui voyage en compagnie de sa mère, **Edith**, et d'un lointain cousin, **Otto Keller**. Edith, souffrante, est généralement alitée dans sa cabine. Le jeune Otto est un intolérable petit imbécile, qui ne rêve que de séduire sa riche cousine. Celle-ci l'évite autant que possible. Un soir, après dîner, alors qu'Otto se fait pressant, elle le gifle. Furieux, Otto s'oublie au point de lever la main sur elle… main qu'un investigateur devrait arrêter en plein vol, parce qu'après tout, ce sont des héros.

La suite des événements dépend du groupe. Otto exige réparation, si possible sous la forme d'un duel au premier sang. Il est bon escrimeur, avec une prédilection pour le sabre. De leur côté, les investigateurs sont libres d'estimer qu'un goujat de ce calibre n'a pas droit à de tels égards et de le boxer sans autres formalités. Dans tous les cas, ils se sont fait un ennemi peu dangereux, mais vindicatif.




Belinda Frey

Miss Belinda se montre reconnaissante et, dans les jours qui suivent, se rapproche des personnages. Une idylle s'esquisse avec le plus courageux des investigateurs (et si deux d'entre eux peuvent se disputer les faveurs de la belle, ce sera encore plus drôle). Après tout, comme on le disait à l'époque, « ce qui se passe à bord reste à bord ».

Ce petit flirt aura-t-il des conséquences sur l'histoire ? Aux joueurs d'en décider. Oui, aux *joueurs*, pour une fois. Vous trouverez avec le Document 5, ci-contre, un bulletin de vote à leur distribuer, esquissant plusieurs rôles possibles pour Miss Belinda. Distribuez-le aux joueurs, laissez-les cocher une case, ramassez les bulletins, faites le décompte… et vous saurez ce que Miss Belinda a dans la tête.

Variations sur Miss Belinda

- **Choix n° 1** : Il n'appelle aucun commentaire.

- **Choix n° 2 : Belinda, alliée potentielle ?** Parlant parfaitement allemand et issue d'une famille assez riche pour disposer d'un grand appartement vide au cœur de Berlin, qu'elle prête volontiers à ses amis, Belinda sera un appui précieux pour les investigateurs. En quelques coups de téléphone, son père peut aplanir leurs relations avec les autorités. Et si vous avez besoin d'un personnage de rechange, elle est prête à reprendre le flambeau.

- **Choix n° 3 : Belinda, mêlée à l'affaire ?** Dans ce cas, elle est au service du « tiers parti » dont les investigateurs ont peut-être relevé la trace à Arkham. Le Vatican veut récupérer les fragments, si possible sans tuer personne, Belinda et son entourage

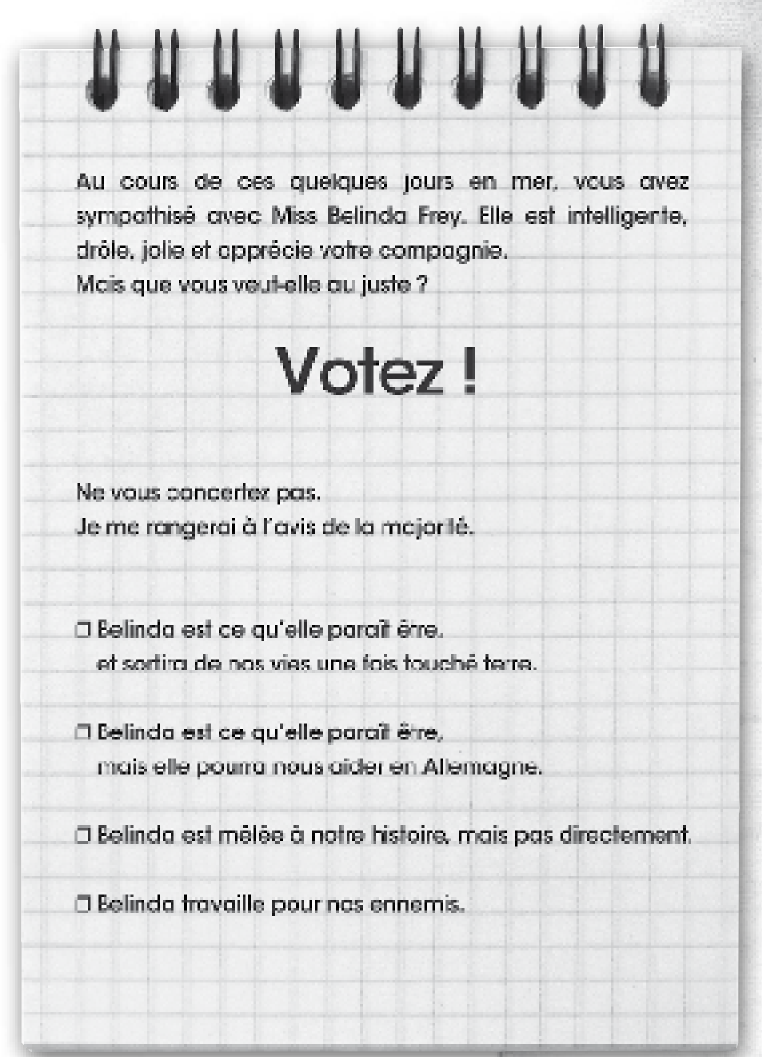


sont des acteurs qui ont été engagés pour ça. Edith n'a pas le mal de mer et pendant que sa « fille » fait diversion auprès des personnages, elle fouille leurs cabines. Si cela ne suffit pas, le trio cherche un moyen de s'assurer qu'ils ne gardent pas les fragments sur eux. Un Otto complètement ivre les bouscule… Belinda « cède » à l'un des investigateurs… et ils en profitent pour les soulager de leurs portefeuilles. Leur objectif est de récupérer les documents de telle sorte que les investigateurs ne se rendent compte de rien avant d'être arrivés en Allemagne.

- **Choix n° 4 : Belinda, au service de von Scharssen ?** Une fleur vénéneuse au service d'un sinistre occultiste ? Nous sommes en terrain de connaissance ! Belinda ne dévoile pas forcément son jeu sur le bateau. Elle cherche à rester dans l'orbite des personnages, renseigne les templiers sur leurs faits et gestes et prépare la récupération des documents. Elle choisit un moment où elle ne sera pas suspecte – et si possible même pas présente – pour envoyer quelques nervis s'en emparer, à l'hôtel ou sur les personnages. Une question se pose néanmoins : jusqu'à quel point est-elle prête à suivre les ordres ? Est-elle fanatiquement dévouée à von Scharssen, son père adoptif ? Ou la jeune orpheline de guerre qu'il a ramassée sur un trottoir de Berlin a-t-elle des comptes à régler avec lui ? Se peut-il qu'elle tombe vraiment amoureuse de l'un des personnages ? Si oui, elle noue une relation d'amour-haine avec lui, aidant les investigateurs puis repassant dans l'orbite de l'Allemand. Dans la tradition du genre, elle devrait mourir à Jérusalem, abattue par son ex-mentor qui ne supporte plus ses trahisons.



L'*Albert-Ballin*



Au cours de ces quelques jours en mer, vous avez sympathisé avec Miss Belinda Frey. Elle est intelligente, drôle, jolie et apprécie votre compagnie.
Mais que vous veut-elle au juste ?

Votez !

Ne vous concertez pas.
Je me rangerai à l'avis de la majorité.

❒ Belinda est ce qu'elle paraît être, et sortira de nos vies une fois touché terre.

❒ Belinda est ce qu'elle paraît être, mais elle pourra nous aider en Allemagne.

❒ Belinda est mêlée à notre histoire, mais pas directement.

❒ Belinda travaille pour nos ennemis.

Livre 4 : Le Livre des Révélations – Document 5 – Bulletin de vote

Acte II :
« Encore un instant, monsieur le bourreau »

Berlin, juin 1927

« C'est à Hambourg, au ciel de pluie… »

Après une traversée sans histoires, les investigateurs découvrent le port de Hambourg. Ses douanes, plus exactement. Alors que pour tous les autres passagers, les douaniers se contentent d'un contrôle de routine, ils se montrent mesquinement tatillons avec les personnages. Ils passent des heures à découdre les doublures, à cataloguer chaque objet et à exiger des certificats d'importation s'ils transportent des objets inhabituels. S'ils ont emporté des armes à feu, elles sont confisquées. À la tombée de la nuit, les douaniers se lassent enfin et laissent partir les investigateurs. Il ne reste plus à ces derniers qu'à prendre un taxi pour la gare, dans l'espoir d'attraper un train de nuit.
Mauvaise nouvelle : ils sont suivis. Très mauvaise nouvelle : leurs quatre suiveurs portent bottes, baudriers et chemises brunes, et ne prennent même pas la peine de se dissimuler. Ils poussent même l'effronterie jusqu'à s'asseoir en face d'eux,

« Les nazis… je hais ces gars-là »

Pour des investigateurs américains, les nazis ne sont encore qu'un élément parmi d'autres du paysage étrange offert par l'Allemagne des années 20. Ils sont présents dans l'arène politique, mais il ne faut pas surestimer leur influence. En 1927, c'est un petit groupe d'extrémistes braillards dont le Führer, après un putsch manqué en 1923, a fait de la prison. Libéré, il a eu les pires difficultés à reprendre son parti en main. L'opinion générale est que la prospérité viendra à bout des nazis plus efficacement que la police et la justice. Il faut juste les supporter en attendant. Les commentateurs politiques prédisent une vingtaine de députés nazis aux prochaines législatives…
Les investigateurs sont suivis par des SA, les membres en chemise brune des « sections d'assaut » (Strumabteilung) du parti. Interdits de 1924 à 1926, les SA sont en pleine reconstitution. Anciens combattants ou simples bagarreurs, liés au milieu berlinois ou bons pères de famille, ils ont en commun le goût de la violence et la passion des solutions simples.



Les SA

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	14 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 15
Santé mentale 40
Aplomb 1

Compétences

Blagues racistes	75 %
Conduite (automobile)	60 %
Discrétion	30 %
Doctrine nazie	30 %
Intimidation	40 %
Métier (mécanique)	40 %
Pister	40 %
Se cacher	30 %
Se pavaner avec l'air important	75 %
Trouver Objet Caché	40 %
Vigilance	50 %

Langues
Allemand 70 %

Armes
- Lüger 9 mm 30 %
  Dégâts 1d10
- Matraque 60 %
  Dégâts 1d6 +2
- Poings 60 %
  Dégâts 1d3 +2
- Corps à corps 40 %
  Dégâts : spécial

dans le train. Ils ne parlent qu'allemand, et même si l'on s'adresse à eux dans cette langue, ils jouent les imbéciles (ils n'ont pas besoin de beaucoup se forcer). « Nous, vous suivre ? Allons donc, quelle idée ! Auriez-vous quelque chose à vous reprocher ? »



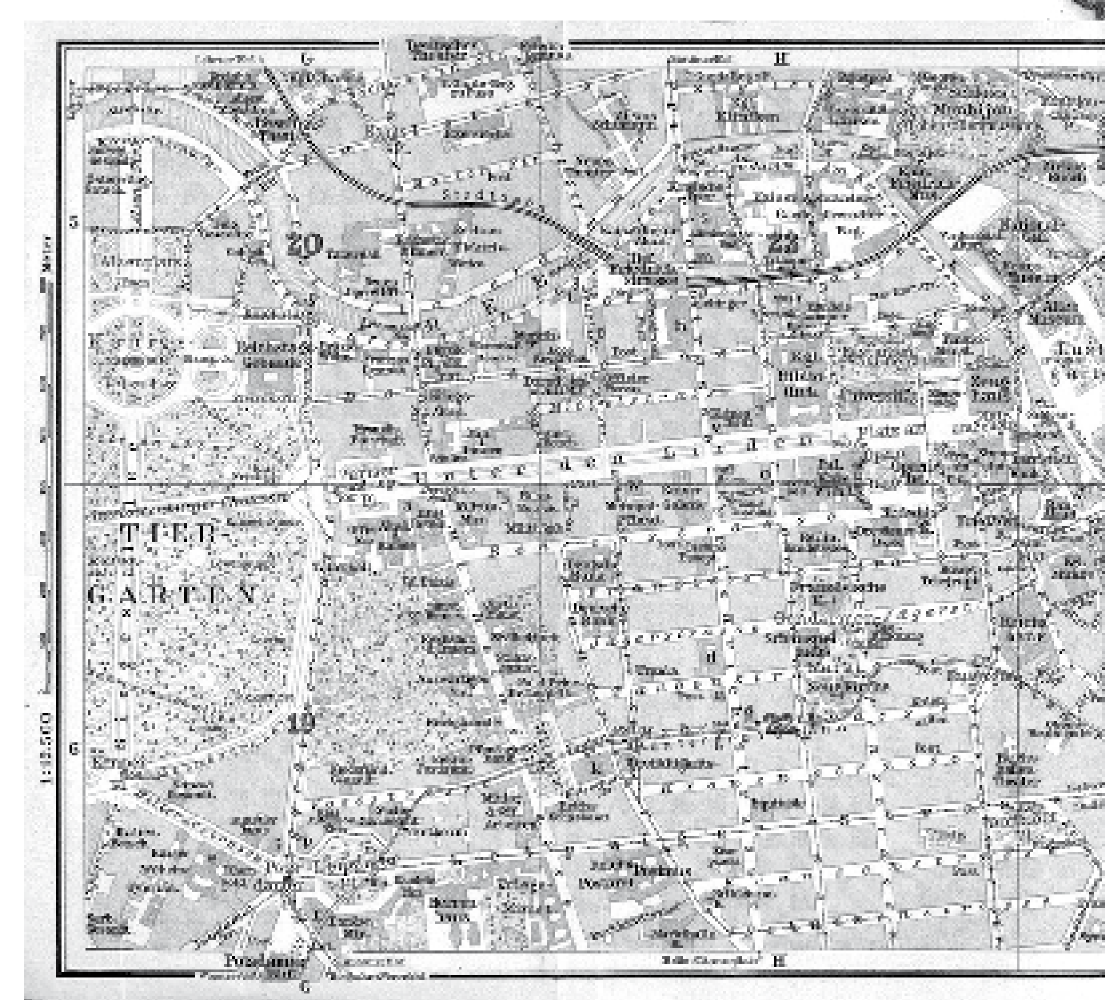
Willkommen in Berlin !

Le train arrive à la Lehrter Banhof, une gigantesque gare grouillante de monde et d'animation, même aux petites heures du matin. Les investigateurs tiennent là une occasion en or de semer leurs suiveurs, qui ne sont pas très bien réveillés. S'ils s'y prennent subtilement, tant mieux ! Sinon, c'est le moment de mettre en scène une course-poursuite sur les quais, puis sur les voies, jusqu'au dépôt de marchandises, d'où il est possible de sortir sur une rue discrète… Ceci fait, il faudra trouver un hôtel, prendre une douche et se mettre au travail.

Trouver un guide ?

Si les investigateurs ne connaissent pas la ville et ne parlent pas l'allemand, ils vont avoir besoin d'un guide. La plupart des hôtels d'une certaine classe peuvent leur recommander quelqu'un. Voici trois candidats possibles.

- **Karl Roth** est un invalide de guerre âgé d'une trentaine d'années, à qui il manque le bras gauche. Il parle un anglais presque parfait et fait un excellent guide touristique. En revanche, ce père de famille refuse de traîner dans les « mauvais lieux » de la capitale. Il veut bien leur donner les adresses, mais il n'y mettra pas les pieds.
- **Ernst Zimmermann** a 25 ans, une casquette inclinée selon un angle canaille et un sourire ravageur, dont il use et abuse auprès des dames. Son anglais est un peu approximatif et il improvise n'importe quoi lorsqu'on le questionne







La gare de Hambourg

sur les monuments. En revanche, il est intarissable sur la vie nocturne. Des putes ? De la coke ? Aucun souci, tonton Ernst s'en occupe ! Des flingues ? Heu, vous ne préféreriez pas des putes, plutôt ? Non ? Bon, si vous insistez. Ernst est lié d'assez loin avec la pègre silésienne qui contrôle des quartiers entiers, et sait se montrer « éthiquement flexible » si besoin. Si les investigateurs ont besoin de rencontrer des truands, Ernst est un bon choix.

Plan du centre-ville de Berlin

- **Wilhelm Hirsch** est un étudiant pacifiste de 22 ans, tiré à quatre épingles. Son anglais est heurté, mais compréhensible, il connaît bien le centre-ville et n'a pas d'objections à l'idée de s'encanailler un peu si besoin. Son seul défaut est d'être connu des SA comme un « Rouge », ce qui lui vaudra des ennuis en cas de conflit avec les nazis…

Chez von Scharssen

L'archéologue possède un joli petit hôtel particulier à Charlottenburg, un quartier élégant de l'ouest de la ville. Des investigateurs pas fins pourraient simplement sonner à la porte et demander à parler au professeur. Ils sont reçus par Max, son maître-d'hôtel-ordonnance-âme-damnée, qui les informe que « monsieur est en voyage pour plusieurs mois ». S'ils insistent, il les laisse entrer et tente de leur servir un porto drogué, avant de les enfermer à la cave et de les livrer aux templiers…

Des investigateurs un peu plus subtils commenceront par interroger les voisins ou mieux, leurs domestiques. Ils apprennent que von Scharssen est reparti trois jours plus tôt, avec quantité de malles et une jeune fille qui semblait malade et correspondait au signalement de Lilian. Un travail fastidieux de gare en gare révélera qu'il a pris le train à la gare de Silésie, destination Istanbul.

Une perquisition dans l'hôtel particulier du professeur est du domaine du possible, mais elle ne leur apprend pas grand-chose, et il faut littéralement passer sur le corps de Max pour y parvenir. Les personnages découvrent divers documents comptables qui révèlent que von Scharssen dispose d'une coquette fortune, accumulée à coups de placements heureux pendant la guerre,

Sprechen Sie Deutsch ?

Il est rarissime que les joueurs apprennent l'allemand à leurs investigateurs. D'expérience, ils savent que le français et le latin sont plus utiles. S'il n'y a aucun germanophone dans le groupe, jouez à fond sur la barrière de la langue. Le gothique, dans des formes épurées, n'est pas encore passé de mode pour les enseignes, les titres de journaux et autres éléments du paysage.

Bande-son

Si vous avez envie d'un fond musical, la version originale de l'*Opéra de Quat'sous* est un bon choix, même s'il n'a été représenté qu'en 1928. La comédie musicale *Cabaret* traite des années 30, et la chanson *Lili Marleen* date de 1938, mais personne ne vous reprochera ces anachronismes.
Pour les goules, trouver des cris de hyènes sur Internet n'est pas très compliqué. Choisissez les plus sinistres et le moment venu… « Vous êtes dans un cimetière, dans le noir, et soudain, vous entendez *ça* ».

Ambiance pour l'acte II

Berlin est une ville énorme et affairée, avec une ambiance très particulière. De 1914 à 1918, la ville a beaucoup souffert du blocus allié. Les années suivantes ont été marquées par des troubles, des restrictions, la pauvreté pour une partie de plus en plus importante de la population… Le mark s'est effondré en 1923. L'Allemagne était ruinée, et la population s'est retrouvée au bord de la famine pour la seconde fois. Après les privations engendrées par la Grande Guerre, ce fut la goutte d'eau… Quelque chose a craqué dans la tête de beaucoup d'Allemands.

Avec le retour de la prospérité, à partir de 1925, les Berlinois n'ont plus pensé qu'à profiter de la vie. Faire la fête, savourer l'instant présent et oublier l'avenir et ses périls. *Berlin by night* est fébrile et décadente, beaucoup plus que Paris. Les spectacles sont plus tapageurs, les filles moins inhibées, les spectateurs plus excités… Moyennant beaucoup d'argent en devises fortes, on peut se procurer à peu près n'importe quoi – drogue, prostituées, armes…

De temps en temps, on passe devant des bâtiments incendiés, souvenir de l'insurrection spartakiste de 1919. Les rues sont pleines de mendiants et de vétérans plus ou moins désaxés, qui ont combattu pour la gloire de l'Empire et qui ont tout perdu. Certains se tournent vers la lutte des classes. Le parti communiste est une force puissante, et de petites émeutes ouvrières éclatent de temps à autre.

Tous les Allemands – et plus particulièrement tous les Berlinois – ne sont pas des nazis, loin s'en faut ! Berlin est « la ville la plus rouge d'Europe ». Elle a un maire social-démocrate et le parti communiste y exerce une grande influence. En fait, les nazis y obtiendront… 2 % aux législatives de 1928. Ils n'en font pas profil bas pour autant. En octobre 1926, Hitler a nommé « Gauleiter » de Berlin un jeune propagandiste de grand talent, Joseph Goebbels. À la mi-1927, ce dernier fonde un hebdomadaire, *Der Angriff*, qui, en attendant de devenir le quotidien de référence du III[e] Reich, tire modestement à 2 000 exemplaires.

Sur le terrain, Goebbels a conclu qu'en état d'infériorité numérique, la meilleure chose à faire était de se comporter comme si la victoire était à portée de main. Le parti entretient donc une agitation permanente, ce qui passe par des accrochages fréquents avec les milices des autres partis – le « Rote Front » du parti communiste étant bien sûr leur cible privilégiée. Une gigantesque bagarre, en février 1927, fait 200 blessés de part et d'autre. Colleurs d'affiches, distributeurs de tracts et vendeurs de journaux à la sauvette s'expliquent volontiers à coups de barres à mine, voire de revolvers.

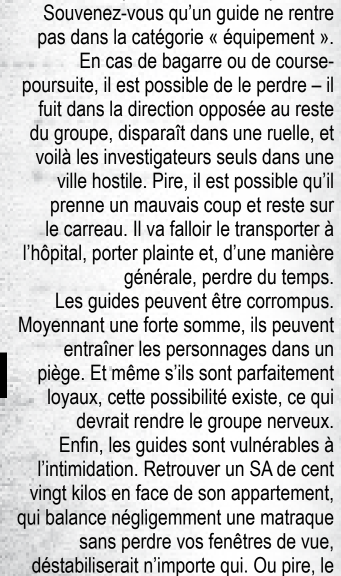


et quelques ouvrages d'occultisme conventionnels. Plus intéressant, le coffre-fort renferme un épais cahier couvert de notes, d'une écriture régulière. C'est le journal intime du professeur pour les années 25-26. Il y parle beaucoup de ses frères, au sens religieux du terme. Il y est également question de ses conversations régulières avec un « Il » non spécifié, mais qui lui inspire visiblement une sorte de crainte respectueuse… Pendant toute l'année 1926, il décrit ses hésitations à « retourner *Le* voir dans sa forteresse, cette fois avec un sacrifice approprié ». Il semble qu'Il vive quelque part en Palestine. Or, justement, plusieurs dossiers sont pleins de correspondance avec les autorités britanniques en Palestine, à propos d'une expédition qui devrait durer tout le second semestre 1927.

Le « musée de Berlin »

Le dossier de Hammond mentionne deux fragments dans un « musée de Berlin », qui pourraient se rattacher à l'évangile de Thaddée. Pour les investigateurs, il serait logique de chercher à se renseigner là-bas. Hélas, Berlin abrite une multitude de musées. Où aller ? C'est pour résoudre ce genre de difficulté que l'on engage des guides, d'habitude…

Guide ou complication ?



Aucun des trois guides possibles n'est un agent de von Scharssen, des nazis ou des templiers. Ce serait trop facile ! Souvenez-vous qu'un guide ne rentre pas dans la catégorie « équipement ». En cas de bagarre ou de course-poursuite, il est possible de le perdre – il fuit dans la direction opposée au reste du groupe, disparaît dans une ruelle, et voilà les investigateurs seuls dans une ville hostile. Pire, il est possible qu'il prenne un mauvais coup et reste sur le carreau. Il va falloir le transporter à l'hôpital, porter plainte et, d'une manière générale, perdre du temps.

Les guides peuvent être corrompus. Moyennant une forte somme, ils peuvent entraîner les personnages dans un piège. Et même s'ils sont parfaitement loyaux, cette possibilité existe, ce qui devrait rendre le groupe nerveux.

Enfin, les guides sont vulnérables à l'intimidation. Retrouver un SA de cent vingt kilos en face de son appartement, qui balance négligemment une matraque sans perdre vos fenêtres de vue, déstabiliserait n'importe qui. Ou pire, le même SA qui aide votre petite femme à remonter son cabas…

Un grand magasin de Berlin





Ces deux morceaux de papyrus étaient conservés dans les réserves du Neues Museum, le musée neuf, au cœur de la ville. Malheureusement, ils ont été volés il y a juste quinze jours. Si les investigateurs demandent à les consulter, ils seront immédiatement mis en présence de **l'inspecteur Josef Ferenbach**, un petit homme mince et cassant, qui exige de savoir pourquoi ils s'y intéressent. De toute évidence, ils viennent de s'inscrire sur une liste de suspects. Heureusement, ils ont un alibi en béton : au moment du vol, ils étaient encore à New York. Ferenbach en tient compte, s'humanise et va jusqu'à leur confier quelques détails. « C'est assez simple. Une nuit, le voleur s'est introduit par une des portes de derrière, qu'il a forcée à l'aide d'un pied-de-biche. Il s'est ensuite faufilé jusqu'au département des manuscrits, où il a volé ces deux bouts de papier. Au retour, il a été surpris par un gardien de nuit, qu'il a massacré. Massacré. Après quoi, il est reparti avec son butin, auquel il avait ajouté le bras gauche et une bonne partie des organes du gardien. Il portait des gants, et nous sommes dans le brouillard le plus total. Des questions ? » Ferenbach n'est pas un mauvais bougre. Entre autres bons côtés, il ne supporte pas les SA. Si, par la suite, les investigateurs ont des démêlés avec eux, ils peuvent compter sur lui pour simplifier leurs rapports avec la justice.

Que racontaient ces fragments ? Le premier, assez conventionnel, parlait des rapports entre le Christ et Thaddée. Faute de contexte, il a toujours été considéré comme se rapportant à l'apôtre Thaddée, l'un des douze disciples dont l'identité est la plus incertaine. Le second faisait une sorte de bilan de la « mission » de Thaddée, donnant une liste incomplète et endommagée de baptisés « arrachés aux ténèbres ». Le dernier savant à s'y être intéressé, en 1856, a estimé qu'il s'agissait des habitants d'un village mésopotamien convertis par Thaddée.

Harcelés !

Les SA ne lâchent pas prise aisément. Ils finiront bien par retrouver les investigateurs, par exemple aux alentours de la propriété du professeur von Scharssen. Les premiers jours, ils se contentent de les suivre. Par la suite, ils se montreront plus désagréables. Si les personnages sortent nuitamment, il est tout à fait possible qu'ils se fassent coincer par une bande de brutes armées de matraques, qui se font un plaisir de les passer à tabac. Si les choses tournent mal, vous pouvez faire intervenir une petite bande de militants communistes qui rappliquent avec des barres de fer. Nos héros se retrouvent pris au milieu d'une sympathique petite émeute… La fois suivante, ce sera peut-être plus sérieux.


Une rue animée de Berlin

Si la violence pure ne vous amuse pas, vous avez toute une gamme de possibilités à votre disposition, des coups de téléphone menaçants au milieu de la nuit à l'enlèvement d'un personnage isolé. La victime est copieusement battue puis jetée dans un terrain vague au milieu de la nuit, ou remise aux templiers, selon vos besoins. En revanche, ils ne posent pas de questions sur les fragments. Von Herschell et von Scharssen veulent les récupérer, mais ils savent d'expérience que pour une mission requérant du doigté, il ne faut *pas* faire appel aux SA. En revanche, pour ralentir et démoraliser les gêneurs, ils sont parfaits.

Les faits et gestes de von Scharssen

Immédiatement après son arrivée, l'archéologue a présidé une réunion de « son » ordre du Temple et a averti von Herschell, son bras droit, de l'existence des personnages. Après avoir piqué une colère noire en apprenant que les fragments araméens du musée avaient disparu et avoir ordonné des recherches, il est reparti pour Jérusalem, toujours en compagnie d'une Lilian dominée et droguée. Ses disciples vont donner du fil à retordre aux investigateurs…



Max
Le maître d'hôtel

Une montagne de muscles dans une jaquette et un pantalon rayé trop petits pour lui. Il est surtout là pour vous permettre de mettre en scène un beau combat à mains nues entre un personnage et un colosse qui paraît insensible aux coups. Revoyez les trois premiers *Indiana Jones*, il y en a un dans chaque film. Tant qu'à faire, arrangez-vous pour que cela se passe dans un endroit dangereux : la bagarre pourrait commencer dans une chambre et se finir sur un balcon ou dans un escalier.

APP	10	Prestance	50 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	18
Santé mentale	55
Aplomb	1

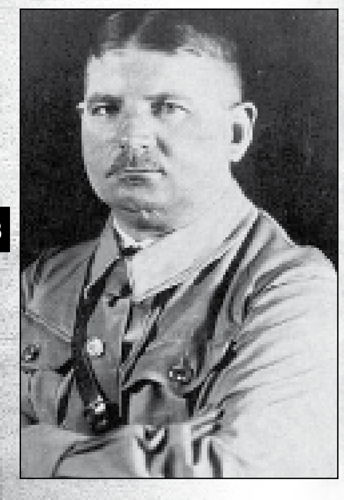
Compétences

Intimidation	60 %
Savoir-vivre	50 %

Armes

• Poings	70 %
Dégâts 1d6 +4	

Kurt Völker





Le Neues Museum

Les SA ne vont pas jusqu'au meurtre, mais il n'est pas impossible qu'ils tuent par accident. Cela les calme quelques jours, guère plus. Après quoi, les investigateurs se retrouveront avec de nouveaux anges gardiens, aussi désagréables que les précédents (partis se mettre au vert en Bavière).
Rien n'empêche les personnages de faire quelques prisonniers. C'est même relativement facile. L'ennui est que ces Hans, Peter et autres Dieter en savent très peu. Ce sont de gros voyous qui suivent les ordres. De qui ? Ben, de Herr Völker, leur chef de section !

L'Oberstrummann Völker

Dans le civil, Kurt Völker est déménageur. Il est assez facile à trouver : il partage son temps entre son travail, les brasseries et les réunions politiques. De temps en temps, il rentre chez lui, histoire de battre sa femme et ses trois enfants. Ce « surhomme d'assaut » est une brute suffisante et rougeaude, engoncée dans un uniforme qui semble prêt à éclater. Il est borné, violent, cruel, mais assez intelligent pour savoir où est son intérêt. Autrement dit, si les investigateurs sont en position de force, où s'ils essayent de le corrompre, il coopère… jusqu'à un certain point. Il est tout à fait d'accord pour alléger la surveillance, voire pour la supprimer complètement. En revanche, il refuse de révéler le nom de son employeur. D'un air mystérieux, il lâchera : « C'est une huile du parti. Un très gros ponte. Si je cause, il m'écrasera… et il vous écrasera aussi. Si je dis rien, c'est aussi pour votre bien. » À moins d'avoir recours à des procédés répréhensibles, les investigateurs ne sauront rien d'autre… pour l'instant. S'ils se montrent brutaux, Völker parle, et meurt peu après, abattu par ses anciens amis. Son patron est Marcus von Herschell, un gros industriel fraîchement rallié au national-socialisme, qui se trouve aussi être le bras droit de von Scharssen.

Un rebondissement

Les investigateurs en sont à peu près là lorsqu'ils remarquent les gros titres des journaux (voir Document 6, ci-contre). S'ils ne lisent pas l'allemand, arrangez-vous pour que ce soit le sujet de conversation d'autres touristes, à l'hôtel. Le matin même, on vient de retrouver les corps dépecés d'un jeune couple, dans le quartier de Neukölln, un coin peu reluisant de la ville. Les articles s'étendent longuement sur les mutilations, qui font fortement penser à celles pratiquées sur le gardien du musée…

Neukölln

Les crimes ont été commis au second étage d'un immeuble en brique, au bord d'un canal aux eaux stagnantes. C'est miteux, à la limite du sordide. À leur arrivée, les investigateurs trouvent un barrage de police et l'inspecteur Ferenbach, qui n'est pas particulièrement ravi de les voir. Après s'être un peu fait prier, il consent à leur dire ce qu'il sait, si possible devant un verre de schnaps. Maria et Kurt Launsig étaient deux petits délinquants, avec des casiers à rallonge : vol, prostitution et proxénétisme… Il semble que, la nuit précédente, ils aient reçu une troisième personne. Il y a eu lutte, mais pas avant qu'ils aient tous les trois bu du café. Selon le médecin légiste, qui vient de terminer un examen préliminaire, les mutilations sont effectivement de la même main que dans l'affaire du musée.

Le tiers parti refait surface

Ferenbach mentionne en passant que les fragments ont été examinés au mois d'avril par un religieux, le père Lenhart, qui travaille pour l'évêché catholique de Berlin. Il s'est borné à un rapide examen, a pris quelques notes et est reparti. L'inspecteur pense l'entendre dans un avenir assez proche, mais ne le considère pas comme suspect. En effet, le père **Oskar Lenhart** a 78 ans et serait bien en peine de dépecer qui que ce soit. Si les investigateurs se mettent à sa recherche, ils le trouvent dans un bureau obscur. Il les reçoit courtoisement mais, en bon jésuite, il pose davantage de questions qu'il n'apporte de réponses. Il a bien consulté les fragments, à la demande d'un spécialiste des études bibliques, monsignore Di Marco. Non, il ne l'a jamais rencontré, l'Italien a transmis sa demande à la hiérarchie, et l'évêque l'a désigné. Les documents ? Anciens, certainement, mais vous savez, on voit *aussi* de très vieux faux. Et de toute façon, d'une importance secondaire – des épisodes insignifiants de la vie d'un apôtre mineur, probablement apocryphes. Oh oui, bien sûr, le Vatican serait sans doute disposé à les racheter, mais ses supérieurs traiteront ça avec l'administration du musée…

Si les investigateurs lui montrent le dossier Hammond, il change de chanson. Il *est* habilité à faire une offre : 13 000 $ et aucune question sur leur provenance. Si le groupe retrouve les papyrus volés, il est prêt à offrir 15 000 $ pour le lot. Si les personnages déclinent sa proposition, il en prend acte, mais leur conseille de faire attention. Ce qui s'est produit au musée montre qu'il est dangereux de se trouver à proximité de ces documents. Une menace ? Non, bien sûr, juste un conseil. Lenhart est sincère, et pas du tout en mesure de faire du mal aux personnages. En revanche, il risque sérieusement de titiller leur paranoïa.

Oskar Lenhart

Qui est le voleur ?

Les papyrus sont aux mains d'un boucher nommé Junius Grüben. Au cours des années de pénurie qui ont suivi la Grande Guerre, il a pris de très mauvaises habitudes. Contrairement aux autres commerçants du quartier, il avait toujours de la viande fraîche à l'étalage. De la viande humaine. À l'époque, c'était peu ou prou une question de survie. Aujourd'hui, c'est devenu un vice. Et à force de jouer les cannibales, ça lui a porté au cerveau. Il a commencé à faire des rêves très bizarres, à base de cavernes, de tunnels, et d'hommes-chiens difformes qui jouaient dans les cimetières. Petit à petit, son apparence a commencé à changer… Dernièrement, les monstres de ses rêves lui ont parlé. Ils lui ont ordonné de récupérer les papyrus du musée, et il s'est exécuté, tremblant de peur. Le meurtre du gardien était un extra, pour ainsi dire… Il ne va pas tarder à récidiver.

Les personnages peuvent visiter les lieux du crime, sous le regard vigilant des Schupos en uniforme vert. Un test de Trouver Objet Caché permet de repérer, sous l'une des lattes du parquet, une petite cache, contenant des bijoux : une douzaine d'alliances, des colliers, une ou deux broches et des boucles d'oreilles dépareillées. Il y en a pour pas mal d'argent. Par ailleurs, Ferenbach pourra leur dire que le couple était relativement à l'aise depuis qu'il s'était installé dans le quartier, deux ans plus tôt. Ses revenus ont brusquement doublé et ses démêlés avec la justice ont cessé. Pourtant, ni l'un ni l'autre ne travaillait…

La conclusion logique est que les Launsig avaient trouvé une combine juteuse. En fait, ils écoulaient les bijoux des victimes du boucher cannibale. Au cours d'une discussion concernant le partage des gains, Grüben s'est énervé…

Option : le comité de vigilance

Alors qu'il discute avec les investigateurs, Ferenbach est pris à partie par un petit groupe de « résidents inquiets » qui réclament des résultats, et vite !
Ces « braves citoyens », une demi-douzaine de malabars à l'air peu commode, ont une collection de gueules patibulaires au possible. L'inspecteur leur répond courtoisement que l'enquête avance et qu'elle avancera d'autant plus vite que la police progressera sans être dérangée : « … mais je serai ravi d'écouter votre témoignage si vous avez quelque chose à me dire. Non ? »

Si les investigateurs veulent en savoir plus, Ferenbach leur confie que « ces types bossent pour Reinhold, le parrain du quartier ». « Ils savent que les meurtres attirent les flics, et que c'est mauvais pour les affaires. C'était juste un coup de pression pour me rappeler que je suis sur leur territoire. »

GRAUSAMER DOPPELMORD
IM ARBEITERVIERTEL*

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 6 – Un gros titre

Traduction : Double meurtre monstrueux dans un quartier ouvrier !



L'indic

Points de vie 11

Compétences

Chuchoter des vérités dérangeantes	60 %
Regards angoissés	60 %
Suer la trouille	60 %

Au cours de l'enquête, les investigateurs recroiseront les membres de ce comité, qui mènent leurs propres recherches. Les truands ne sont pas désireux de discuter, surtout avec des gens qu'ils ont vus en compagnie de la police, mais si les personnages arrivent à nouer le contact, le chef de la bande, Franz, s'avère avoir deux ou trois trucs intéressants à dire. Contrairement à ce que pensait Ferenbach, Reinhold est vraiment préoccupé par ces meurtres… tout simplement parce que ce ne sont pas les premiers. Plusieurs prostituées ont disparu depuis un an, privant leurs souteneurs de leur gagne-pain. L'une d'elles a été retrouvée au bord du canal, dans le même état que les Launsig. La police ? Ah non, personne ne l'a mise au courant, quelle drôle d'idée !

Ce petit groupe de brutes peut représenter une menace supplémentaire ou servir de force d'appoint aux personnages. Ils peuvent être présents lors de la mise à mort de Grüben ou non, faire le coup de feu contre les templiers ou pas, selon ce qui vous arrange.

L'homme blême

Une visite rapide du quartier n'apprend rien aux personnages. L'endroit est misérable et déprimant, avec d'interminables rangées de maisons aux allures de casernes, quelques boutiques crasseuses et des monceaux d'ordures infestés de rats dans tous les coins. Tout le monde est pauvre, sur les nerfs et peu désireux de parler à des étrangers bien habillés. En fait, si les investigateurs sont maladroits, ils risquent de se faire agresser (brandir des liasses de billets sous le nez des gens pour les faire parler est *très* maladroit). Plus préoccupant, au bout d'un moment, ils croisent d'autres « touristes ». Ce sont tous des hommes, jeunes, aux cheveux courts, avec une bosse sous l'aisselle gauche. Bref, le genre de types que les investigateurs ont croisé dans le Vermont. Ce sont les templiers de von Scharssen, à la recherche des fragments de papyrus volés au Neues Museum. Ils ne s'intéressent pas au groupe, mais interrogent les commerçants et les voisins. Si les personnages tentent de prendre contact, ils se défilent (ou, s'ils ont l'impression d'avoir l'avantage, ils passent à l'attaque).

Au bout d'un moment, les investigateurs commencent à avoir l'impression d'être surveillés. S'ils sont assez rapides, ils aperçoivent du coin de l'œil un homme au visage pâle et bouffi, qui disparaît rapidement derrière un coin de rue… De retour à leur voiture, ils trouvent un mot sous l'essuie-glace (voir Document 7, ci-contre). Quoi que puissent en penser les personnages, ce n'est pas un piège. La Neue Wache est un ancien corps de garde situé au bas d'Unter der Linen, les Champs-Élysées berlinois. On ne fait pas plus public, comme lieu de rendez-vous.

L'homme blême est au rendez-vous. De près, il est particulièrement déplaisant à regarder : yeux globuleux, bouche molle, suant en permanence… Il ne se présente pas, mais entre tout de suite dans le vif du sujet : « 5 000 marks, et je vous dis qui est l'assassin. » La somme est raisonnable (environ 250 $), et l'homme est disposé à marchander. Une fois d'accord sur le prix, il donne ses informations : « Écoutez. Il y a un type, sur Uteweg. Un boucher. Grüben, y s'appelle. Il est fou. Fou à lier. Je crois que c'est lui. Non, j'ai aucune preuve. Simplement, y a un mois, je l'ai vu sortir ses poubelles. J'ai fouillé dedans – faut bien vivre – et j'ai trouvé une main. Il fréquentait pas mal les Launsig. Ils écoulaient des bijoux pour lui. Adieu. » Et il les plante là. S'ils le suivent, les personnages le voient, une heure plus tard, vendre le même renseignement aux templiers…

Un quartier en bien mauvais état

À la poursuite de l'ogre

Uteweg est une petite ruelle particulièrement sordide, en plein cœur de Neukölln. La boucherie Grüben s'ouvre dans une petite cour mal pavée. De jour, ce n'est qu'un établissement sordide parmi d'autres. Idéalement, il faudrait que les personnages y aillent de nuit, mais les joueurs ne vous feront pas nécessairement ce plaisir. Déclenchez donc un gros orage de printemps au moment où ils y arrivent. Ainsi, il fera presque aussi sombre qu'au milieu de la nuit.

Pénétrer dans la maison n'est pas un gros travail. Un test de Métier (serrurerie ou mécanique) suffit. Juste au moment où

ils entrent, demandez-leur un test de Vigilance. S'il est réussi, indiquez-leur que plusieurs formes sombres convergent vers la porte. Les templiers sont de la partie, juste derrière les personnages. Ces derniers peuvent ouvrir le feu sans réfléchir, ou les attendre et discuter brièvement. Le chef du commando, un certain Hans, est disposé à conclure un cessez-le-feu provisoire, le temps d'attraper Grüben. Bien entendu, il a l'intention de les doubler juste après.

Jouez rapidement la visite. Le bâtiment se compose d'une petite boutique et d'une chambre froide au rez-de-chaussée ; d'une chambre, d'une cuisine et d'une salle de bains à l'étage ; et de trois mansardes au second. Oh, et il y a aussi un charnier dans la cave, avec des cadavres humains à moitié démembrés suspendus à des crocs de boucher (perte de SAN : 1/1d4).
Grüben est tapi dans l'une des mansardes, à moitié fou de terreur. Il tient un hachoir, mais n'a pas l'intention de s'en servir. À l'instant où les investigateurs arrivent au second, il ouvre le vasistas et tente de fuir par les toits. Évidemment, les personnages l'entendent, et se précipitent derrière lui. La poursuite, sur des toits rendus glissants par la pluie, à la lumière des éclairs, devrait être un grand moment d'action. Exigez des tests d'Athlétisme, distribuez bonus et malus en fonction des circonstances et de l'équipement du groupe. Grüben saute de toit en toit avec une agilité surnaturelle, se dissimule derrière les cheminées, s'agrippe aux gouttières, échappe miraculeusement à ses poursuivants à plusieurs reprises… N'oubliez pas que les templiers sont également de la fête. Ils n'hésitent pas à tirer sur Grüben, mais le manquent systématiquement. En revanche, ils ne sont pas hommes à résister à la tentation d'envoyer quelques « balles perdues » aux investigateurs.

Pour le boucher cannibale, tout cela devrait se terminer par une chute de plusieurs étages. Veillez à ce qu'elle soit aussi spectaculaire que possible. Manipulez les événements de manière à ce que les personnages arrivent les premiers dans la ruelle où a atterri Grüben. Par miracle, il est encore vivant. S'ils ont la présence d'esprit de lui demander où sont les papyrus, il murmure, dans un sursaut d'humanité : « Cimetière de Friedrichfelde… La tombe de Rosa… Les documents sont là-bas… Ils doivent venir les prendre… » et il rend l'âme. Là-dessus, les templiers arrivent et tentent de capturer les investigateurs. Ceux-ci peuvent se rendre, ou s'enfuir. Dans ce cas, on ne les poursuivra pas longtemps : Hans tient avant tout à fouiller le cadavre. Ne trouvant rien, il conclut que les investigateurs ont récupéré les fragments, et demande des renforts.

Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous
devant la Neue Wache, ce soir
Apportez de l'argent.

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 7 – Le billet de l'indic

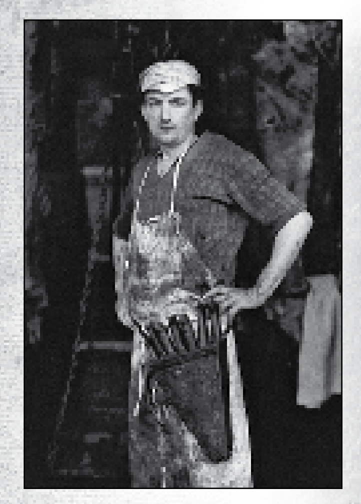
Traqués !

Si les personnages reviennent à leur hôtel, ou s'ils se montrent dans un lieu qu'ils ont déjà fréquenté, ils risquent fort (60 % de chances) d'être repérés et pris en chasse. Dans les gares et les aéroports, le risque monte à 100 %. À ce point de l'aventure, nos héros ont une centaine d'hommes aux trousses. Ce n'est pas grand-chose à l'échelle de Berlin, mais il faut que le groupe ait l'impression de jouer au chat et à la souris avec tout ce que Berlin compte de nazis !
La chasse à l'homme peut durer des heures. Ce type d'exercice a deux règles d'or :

1) dépouillez-les de leurs ressources, à commencer par leur guide, puis leur argent, leur confiance en eux, etc.
2) ne leur laissez jamais le temps de s'organiser. Ils sont poursuivis, s'échappent *in extremis*, trouvent un lieu sûr, s'y posent quelques minutes, sont retrouvés, s'échappent à nouveau, etc. Si le groupe

La boucherie Grüben





Junius Grüben
Ogre

APP	8	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	0

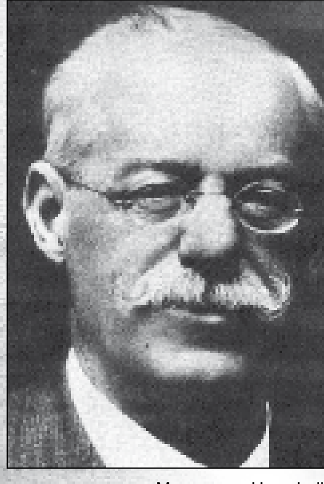
Compétences

Athlétisme	55 %
Baver en roulant des yeux fous	75 %
Dépecer des victimes innocentes	80 %
Discrétion	45 %
Persuader ses clients que, mais oui, c'est bien du porc	85 %
Ricaner comme un dément	80 %
Se cacher	60 %

Armes

- Couteau de boucher 50 %
  Dégâts 1d6 +2 +2
- Hachoir 60 %
  Dégâts 2d4 +2
- Corps à corps 60 %
  Dégâts : spécial

Protection : Ce n'est pas encore visible de l'extérieur, mais Grüben est en bonne voie de devenir une goule. Les armes à feu lui infligent des dommages divisés par deux. Contre les armes blanches, comptez-lui 2 points de protection (grand manteau de cuir et peau épaisse).



Marcus von Herschell

se sépare, faites-les jouer isolément, en entretenant l'incertitude quant au sort de leurs compagnons. Ce sera à eux de trouver des points de rendez-vous…

Zentralfriedhof Friedrichsfelde

Friedrichsfelde est l'un des plus grands cimetières de la ville. Ouvert en 1881, il est lugubre à souhait. Retrouver une « Rosa » parmi ses milliers d'occupants risque de s'avérer difficile… à moins de savoir que Rosa Luxemburg, la révolutionnaire spartakiste abattue en 1919, y repose. L'inspecteur Ferenbach et les guides le savent, encore faut-il leur faire part de l'information…

Quand les investigateurs y arrivent, il est fermé. Un test d'Athlétisme suffit pour escalader le mur. S'orienter parmi les tombes, en pleine nuit, n'est pas simple, mais au bout d'un moment, les personnages repèrent la modeste pierre tombale de Rosa Luxemburg. Sur la tombe voisine, une enveloppe est glissée dans une fissure entre deux pierres. Les deux papyrus sont à l'intérieur, soigneusement protégés par des pochettes en papier cristal. Les personnages ont juste le temps de s'assurer qu'ils les ont bien trouvés que des formes bossues sortent des tombes et s'approchent d'eux. Yeux rouges, griffes, voix rauques… des goules ! (Perte d'1/1d6 points de SAN.) Elles sont une dizaine. Elles parlent allemand, éventuellement un peu d'anglais si nécessaire, et sont disposées à discuter. Leur base de négociation est simple : ces papiers sont à elles, et si les investigateurs les laissent et quittent immédiatement les lieux, ils ne seront pas dévorés. De plus, l'une d'elles exige un objet appartenant à l'un des investigateurs (épingle de cravate, canne, chapeau…). Jouez ça comme un caprice de gros dur désireux de terroriser un plus faible que lui. C'est plus que ça, mais nos héros ne s'en apercevront pas avant d'être arrivés à Jérusalem.

Les goules ont l'intention de tenir parole. Les investigateurs peuvent discuter un petit peu. Elles admettent que ces documents ne sont pas vraiment pour elles, mais refusent de révéler l'identité de leur commanditaire (leurs sœurs de Jérusalem). À l'annonce du décès de Grüben, elles se mettent à hurler à la mort (perte de SAN : 0/1 point). « Bientôt, il était avec nous. Ami. Frère. Mort ? Très triste ! » Elles n'ont jamais entendu parler de von Scharssen ni d'aucun autre templier, mais elles annoncent que si elles les croisent, elles ne manqueront pas de les dévorer, surtout si les investigateurs leur expliquent qu'ils ont tué Grüben.

Évidemment, les personnages ne sont pas plus tôt sortis du cimetière qu'ils tombent sur un groupe de templiers, qui les prient poliment de les suivre…

- **Et si… les investigateurs refusent de rendre les papiers ou tentent de ruser ?** Les goules leur sautent dessus, tout simplement. Elles sont assez nombreuses pour les réduire en charpie, mais se contentent de leur arracher les documents avant de disparaître dans une tombe ouverte, non loin de là. Tant qu'à faire, veillez à ce qu'elles s'emparent d'un objet personnel quelconque.

Capturés !

Tôt ou tard, les investigateurs finiront par être capturés par les templiers. Ils sont désarmés, et on les conduit, les yeux bandés, dans une grande villa d'une banlieue chic. Lorsqu'on leur enlève leurs bandeaux, ils se trouvent dans un vaste salon, devant un bon feu de

Friedrichsfelde





bois. L'ameublement de la pièce est bizarre : mi-médiéval, mi-ultramoderne. Il y a des armures, des panoplies d'armes… ainsi que des volets de fer blindés et un énorme poste émetteur, sans oublier la demi-douzaine de templiers armés qui les surveillent. Ils sont en grande tenue : manteau blanc à croix rouge sur des uniformes sombres. Jusque-là, les investigateurs n'avaient aucun moyen de savoir à qui ils avaient affaire. La réaction des joueurs en découvrant des templiers là où ils s'attendaient à une bande d'adorateurs des Grands Anciens risque d'être intéressante ! Après quelques minutes, un vieil homme entre dans la pièce.

Marcus von Herschell

Le grand coadjuteur de la *Miliz der Armen Ritter*, la Milice des pauvres chevaliers, est un vieux monsieur aux cheveux gris fer, avec des lunettes à montures d'acier et le maintien rigide d'un ancien officier de cavalerie. Étrangement, il n'a pas l'air hostile. Il propose boissons et cigares aux investigateurs, puis leur fait signe de s'asseoir.

Il parle un excellent anglais. Son discours est quelque chose comme : « Si je suivais aveuglément les ordres du grand maître, je devrais vous liquider immédiatement et jeter vos cadavres dans la Havel. Mais il est absent, et je ne suis pas encore certain que ce soit une bonne idée. Persuadez-moi de n'en rien faire. » Il écoute très attentivement ce que les personnages ont à lui dire, en posant de temps à autre des questions pertinentes. Son principal souci est de savoir où sont les fragments et ce qu'ils contenaient. Si les personnages parlent des goules, il hausse un sourcil sceptique.

Il esquive toutes les tentatives pour lui soutirer des informations, reconnaissant tout juste qu'il est un ami de von Scharssen. Lorsque les investigateurs se taisent, il reste pensif pendant un long moment… et ordonne qu'ils soient mis en cellule le temps qu'il prenne sa décision.

Les personnages se retrouvent dans des cellules humides, au sous-sol. Ce sont des cubes de pierre sans fenêtre, fermés par d'épais barreaux, éclairés par des ampoules de faible puissance. Il y a des rats, et les paillasses grouillent de vermine. C'est le moment de songer à fuir ! Quel que soit le plan d'évasion prévu par les investigateurs, il fonctionne. Veillez simplement à leur donner quelques sueurs froides… Lancez beaucoup de dés derrière votre paravent, en ignorant les résultats. Les gardes du rez-de-chaussée ne les voient pas, tant qu'ils se contentent de se précipiter vers la sortie.

S'ils attendent sagement leur libération, ils vont avoir une surprise désagréable. Von Herschell a l'intention de les laisser croupir quelques jours, le temps d'adresser son rapport au grand maître von Scharssen. En retour, il reçoit un télégramme qui ne contient que le mot *Tod*, « mort ». Ses ordres confirmés, von Herschell fait conduire les investigateurs au bord d'un canal, vers 4 heures du matin. En théorie, les templiers sont censés leur tirer une balle dans la nuque avant de les jeter à l'eau. En pratique, les investigateurs ont toujours la ressource de se jeter à l'eau avant qu'on leur tire dessus, et de nager sous l'eau le plus longtemps possible.

Et maintenant ?

Après leur évasion, les investigateurs ont quelques heures pour se précipiter à leur hôtel, récupérer leurs affaires et sauter dans le premier train en partance pour n'importe où. S'ils traînent, la chasse à l'homme reprend. À la rigueur, ils peuvent prendre le temps de prévenir l'inspecteur Ferenbach, qui se fera une joie d'arrêter tous les templiers qu'il pourra attraper. Hélas, il ne

Il ne faut pas confondre « templier » et « enfant de chœur »

Si les investigateurs n'ont pas les fragments sur eux et refusent de dire où ils sont, leur captivité sera ponctuée de séances de torture. Le scénario est toujours le même : trois templiers extraient un investigateur de sa cellule, l'amènent dans un garage, à l'arrière de la propriété, l'attachent à une chaise et le passent méthodiquement à tabac. Sans être des professionnels, ils savent où frapper pour faire mal. Si l'investigateur veut résister, il doit réussir un test de Volonté. S'il le rate, il lâche une information – pas forcément l'emplacement exact des fragments, mais quelque chose pour que la douleur s'arrête. S'il résiste, il finit par perdre connaissance. Les templiers le ramènent à sa cellule au bout d'une heure ou deux. Il a subi 1d6 +1 points de dégâts.

Et les papyrus ?

Entre nous, que les personnages aient ou non les papyrus n'a aucune importance. Ils peuvent les perdre, se les faire voler, les laisser dans un coffre-fort à New York ou les vendre au plus offrant, cela ne change rien à l'acte III. Bien sûr, ils ne sont pas obligés de le savoir. Attendez-vous à ce qu'ils s'y cramponnent avec l'énergie du désespoir. Mais il faut être réaliste, à moins qu'ils n'aient pensé à une cachette géniale, il y a de fortes chances pour que les templiers s'en emparent pendant leur captivité. S'ils les ont conservés jusqu'à la fin de l'épisode berlinois, ils peuvent retourner voir le père Lenhart et négocier un marché du type : « On vous les remet en échange d'une partie de la somme que vous nous proposiez, mais vous nous faites sortir discrètement du pays ». Le vieux jésuite, ravi, se lance dans un marchandage à tiroirs. Au bout du compte, les investigateurs, déguisés en séminaristes, s'embarquent pour Budapest. De là, ils rattrapent l'Orient-Express, destination Istanbul.



Les templiers

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	14 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 15
Santé mentale 50
Aplomb 1

Compétences
Conduite (auto) 60 %
Discrétion 30 %
Métier (administration) 40 %
Pister 45 %
Sciences occultes (rites templiers) 40 %
Se cacher 40 %
Trouver Objet Caché 50 %
Vigilance 50 %

Langues
Allemand 70 %
Anglais 50 %

Armes
• Lüger 9 mm 60 %
Dégâts 1d10
• Poings 60 %
Dégâts 1d3 +2
• Corps à corps 40 %
Dégâts spécial

Les goules

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 13

Armes
• Griffes 50 %
Dégâts 1d6 +2
• Morsure 30 %
Dégâts1d6 + harcèlement

SAN : 1/1d6

pourra pas s'en prendre aux gros poissons, von Herschell bénéficie de trop d'appuis en haut lieu…

S'ils ont enquêté dans les gares ou fouillé chez von Scharssen, nos héros savent qu'ils doivent se diriger vers la Palestine. Sinon, laissez-les prendre du champ et réfléchir un moment. Un beau matin, ils trouvent un bref article dans leur journal habituel, qui parle du chantier archéologique qui vient de s'ouvrir non loin de Jérusalem, sous la direction d'un célèbre archéologue allemand…

Acte III : Face au Baphomet

Jérusalem, été 1927

S'y rendre

De Berlin, c'est assez simple : il suffit de prendre le train à la *Schlesischer Bahnhof*, la gare de Silésie, jusqu'à Istanbul. De là, après avoir traversé le Bosphore, les voyageurs sont dirigés vers Alexandrette, sur la côte sud de la Turquie. Ils traversent ensuite, toujours en train, les protectorats français de Syrie et du Liban, avant d'atteindre la Palestine britannique. En comptant les inévitables retards, l'ensemble du trajet prend une dizaine de jours. D'Alexandrette, il est également possible de prendre le bateau pour Haïfa, puis le train jusqu'à Jérusalem.

À la frontière, les bagages des investigateurs sont fouillés par des douaniers britanniques. S'ils ont des armes à feu, elles ne seront pas confisquées. En fait, s'ils n'en ont pas, on leur conseillera de s'en procurer au plus vite : le territoire n'est pas sûr. Ils ne sont pas censés s'en servir, bien sûr. C'est juste pour dissuader les « bandits ». Il y a d'excellents armuriers en ville, et les investigateurs pourront s'y procurer n'importe quoi dans les limites du raisonnable (des armes de poing, pas de fusils à éléphants ou de dynamite !).

Prendre ses marques

Jérusalem offre une gamme d'hôtels qui va du *King David*, un palace à la réputation internationale, aux bouges où il faut dormir à tour de rôle si on ne veut pas se faire égorger par le propriétaire. Aux investigateurs de voir s'ils optent pour la discrétion ou pas.

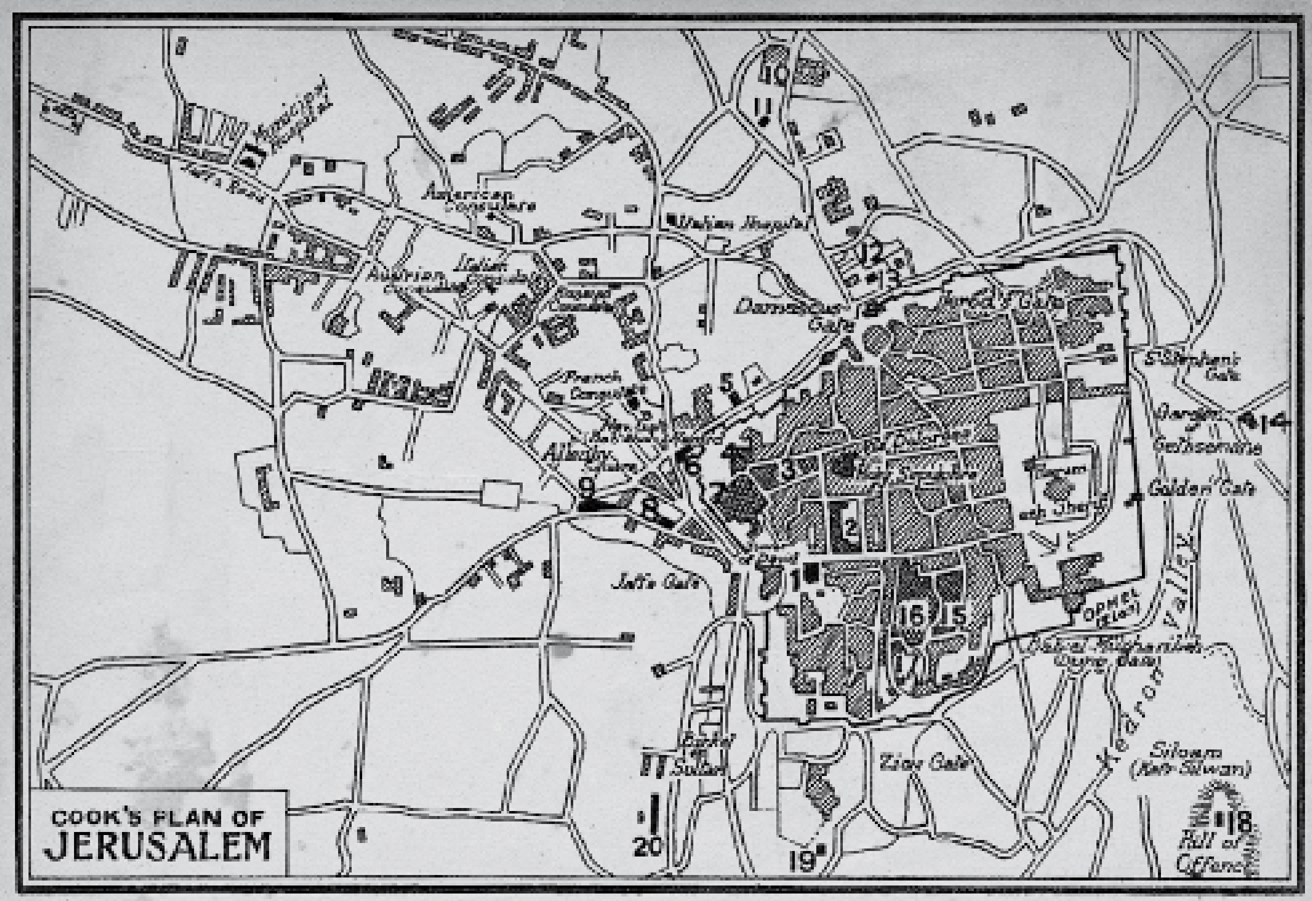
Il existe une presse en anglais, avec des titres comme *The Palestine Courier* ou *Jerusalem News*. Si les investigateurs commencent par une visite dans leurs archives, ils trouvent un article récent consacré à von Scharssen (voir Document 8, ci-contre).

Jérusalem, la porte de Jaffa, en 1920



Une halte à Istanbul

Si les investigateurs savent que von Scharssen a pris le train pour cette ville, mais ignorent sa destination finale, ils vont devoir faire un petit travail de détective pour retrouver la piste. Ce n'est pas très difficile : l'archéologue voyage sous son propre nom. Il ne reste que quelques jours en ville. Il loge au Pera Palace, l'un des plus grands hôtels d'Istanbul, où il a réservé une suite pour lui et sa « nièce », et des chambres plus modestes pour ses « assistants ». Le groupe est déjà reparti lorsque les personnages arrivent. Selon la manière dont ils se sont débrouillés à Berlin, ils peuvent être sur les talons de l'archéologue, avec à peine vingt-quatre heures de retard, ou être à la traîne de plusieurs jours.



Plan de Jérusalem en 1924

Hélas, en dehors de la très mince couche d'habitants occidentaux ou occidentalisés, le problème de la langue se pose avec autant d'acuité qu'à Berlin, et le besoin de trouver un guide est tout aussi aigu. Voici trois candidats plausibles, à vous d'en imaginer d'autres, si besoin.

- **Boutros** est un Copte d'Alexandrie qui est venu à Jérusalem en pèlerinage, cinq ans plus tôt, et n'en est jamais parti. Il se repère plus aisément dans le fouillis des diverses branches locales du christianisme que dans les ruelles de la vieille ville, mais il est honnête, excellent négociateur, et son anglais est parfait.
- **Rachid** est un étudiant en théologie qui évolue dans la mouvance de divers mouvements nationalistes arabes. Il déteste « les croisés » en bloc et par principe, mais se montre tout disposé à faire des exceptions pour les personnages, s'ils ne se comportent pas en imbéciles arrogants. Il parle un anglais compréhensible… et un excellent allemand, souvenir d'une année d'université à Berlin.
- **Selim** est un Turc entre deux âges. Il passe l'essentiel de son temps dans une taverne de la vieille ville, à fumer un narguilé en disant son chapelet. Il semble n'avoir aucun sens du temps, se montre prodigue en « si Dieu le veut » et autres « on verra demain ». Il déteste les Occidentaux, mais il aime encore moins les Arabes, « cette sale engeance qui s'est révoltée contre le sultan ». Cela dit, il faut bien vivre, et il mène un petit commerce parallèle comme indicateur multicartes. Les Anglais sont ses meilleurs clients.

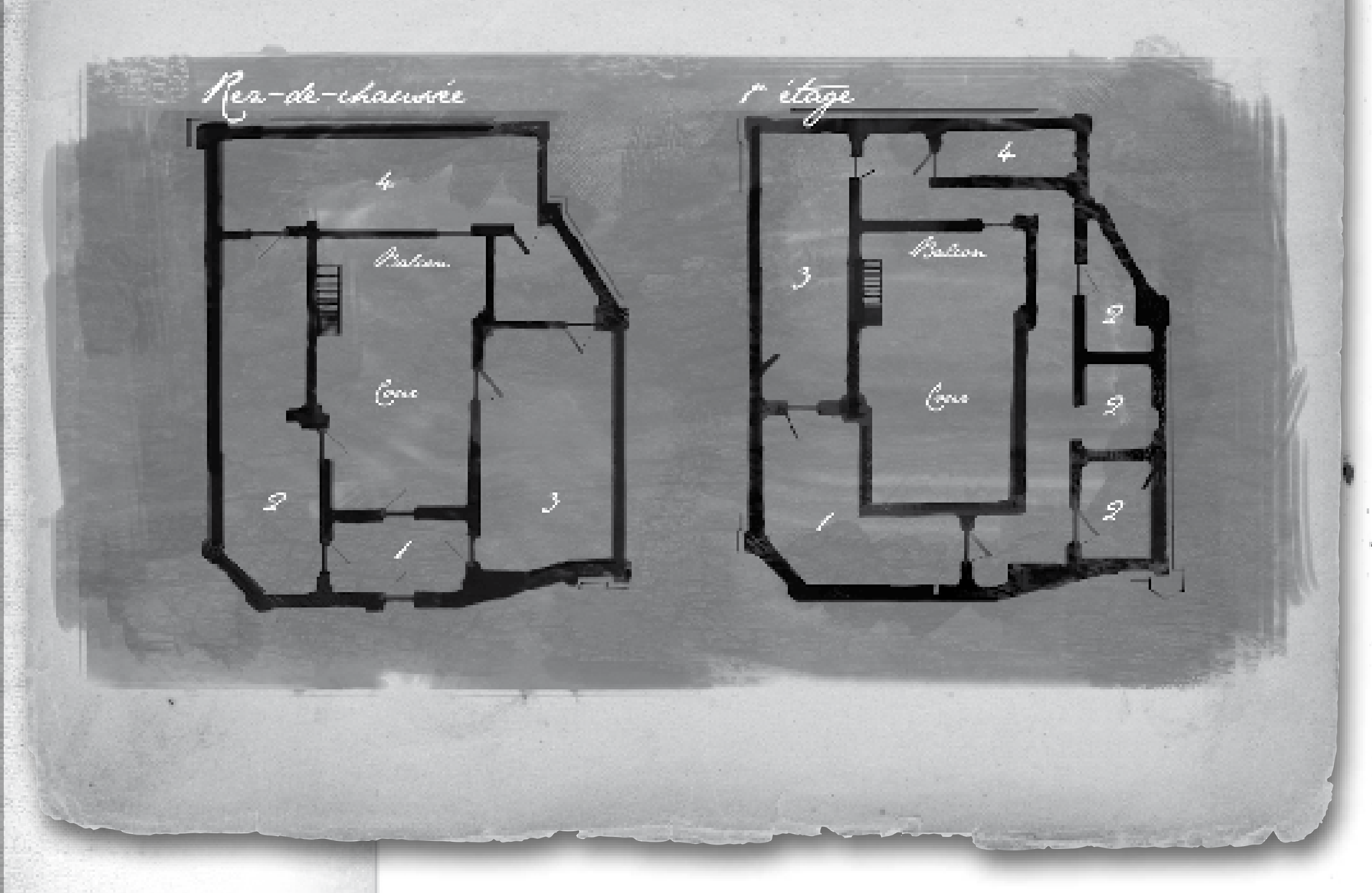
Une fois installés, que font les personnages ? Ils vont probablement chercher les traces de von Scharssen. Il n'est pas à l'hôtel *King David*, ni dans aucun des palaces de la ville. Et pour cause : il est propriétaire d'une maison en ville depuis plusieurs années. La découvrir exigerait quelques jours de recherches, mais les investigateurs vont bénéficier d'un raccourci.

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 8 – Un article de journal

UN VISITEUR ÉMINENT

Le professeur Karl von Scharssen, spécialiste de la Palestine des temps bibliques, a quitté Berlin pour s'installer à Jérusalem jusqu'à la fin de l'année. Au cours d'un banquet donné en son honneur par Son Excellence le haut-commissaire Plumer, notre nouveau résident a formé le vœu que la science et le savoir triomphent des querelles nationalistes du passé, et que sa présence soit un maillon de plus dans la grande chaîne de la réconciliation anglo-allemande.
L'expédition von Scharssen doit commencer sa campagne de fouilles à l'oasis d'Ain Jity, dans les contreforts qui dominent la mer Morte. Le gouvernement a, pour l'heure, refusé de lui délivrer un permis pour des excavations sur l'esplanade des Mosquées, de peur d'irriter les musulmans, mais le professeur a exprimé l'espoir que cette décision ne soit pas définitive, et qu'il puisse y travailler « peut-être cet automne ». Nous lui souhaitons bon courage !

La maison de Von Scharssen



Ambiance pour l'Acte III

Jérusalem n'est pas une très grande ville, mais le moins qu'on puisse dire est qu'elle est animée. La Palestine est sous mandat britannique depuis la fin de la guerre, et les Anglais font de leur mieux pour gérer une situation qui, petit à petit, échappe à tout contrôle. Les heurts entre les communautés arabe et juive se font de plus en plus fréquents et de plus en plus violents. De loin en loin, des nationalistes de l'une ou l'autre faction attaquent une caserne ou font sauter un bâtiment administratif, mais leur principale activité est de s'entretuer. Les dernières grandes émeutes remontent à 1921, mais il ne se passe pas de semaine sans que l'on retrouve des morts dans l'un ou l'autre camp.

L'actuel haut-commissaire britannique, **le maréchal baron Herbert Onslow Plumer of Messines and Bilton**, est une vieille baderne qui fait de gros efforts pour rétablir l'ordre et la discipline… et n'y parvient pas trop mal. Il y a des soldats et des policiers anglais partout, surtout aux abords des édifices religieux. Ils sont nerveux, et cela se sent.

L'autre centre de pouvoir en ville s'est constitué autour du grand mufti de Jérusalem, **Hadj Amin al-Husseini**, officiellement modéré, mais qui fédère peu à peu tous les nationalistes arabes autour de lui. La presse en anglais le présente comme un individu sulfureux, dont l'ombre plane sur toutes les violences…

La nuit tombe, et celui des investigateurs à qui les goules ont dérobé un objet personnel, à Berlin, fait un rêve.

Épisode onirique

Les goules de Berlin ont transmis leurs renseignements à leurs sœurs de Jérusalem. Par l'intermédiaire d'agents humains (et autres), celles-ci ont mené une enquête complémentaire. Les investigateurs les intéressent, au moins comme force d'appoint contre von Scharssen… Elles ont décidé de leur donner un gage de bonne volonté, et de les diriger vers la maison où Lilian est retenue prisonnière.

Le rêve est présenté sur le Document 9, ci-contre. Sans être sinistre, l'expérience est assez perturbante pour justifier d'une perte d'1/1d4 points de SAN lorsque l'investigateur se rendra compte que ses visions étaient fidèles à la réalité.

Le lendemain

Les investigateurs peuvent aller vérifier : la grande maison existe bien, exactement comme dans le rêve. Tous les volets sont fermés, et elle semble déserte. Ils peuvent frapper tant qu'ils veulent, personne ne leur ouvrira. C'est le genre de quartier où les voisins s'occupent de leurs affaires. Personne ne veut leur dire à qui est la maison, ni si quelqu'un y habite pour l'instant. Une brève recherche administrative permet de découvrir qu'elle appartient à von Scharssen, qui l'a achetée en 1922 à un haut fonctionnaire turc en déconfiture.

Une petite effraction semble à l'ordre du jour… ou plutôt de la nuit. Escalader le mur d'enceinte n'est pas bien difficile. En revanche, pénétrer discrètement dans le bâtiment principal est à peu près impossible. La meilleure chance des investigateurs est de passer par le balcon de l'étage, mais cela les obligera à forcer les volets.

Rez-de-chaussée

1. **Entrée.** Tapis épais, meubles anciens, rien de particulier.
2. **Salon et salle de réception.** La même chose, avec de belles panoplies d'armes anciennes aux murs.
3. **Salle à manger.** Meublée à l'occidentale, avec table, chaises et buffet, plutôt qu'à l'orientale. Von Scharssen veut bien faire des concessions aux coutumes locales, mais il y a des limites.
4. **Cuisines et logements des domestiques.** Pour l'heure, ils ne sont habités que par Yasmina, une vieille gouvernante-cuisinière qui a tendance à hurler lorsqu'elle trouve des inconnus dans sa chambre…



Il y a sans cesse des pèlerins et des touristes en ville, trop nombreux pour être efficacement contrôlés ou protégés. Du coup, ils servent de proies à toute une pègre parfaitement organisée. Les rues grouillent de pickpockets et d'escrocs, les marchands de faux vestiges antiques font des affaires en or, et il arrive que des groupes se fassent rançonner sur la route, presque à la sortie de la ville.

Lorsque les investigateurs arrivent, vers la mi-juin, la chaleur est en train de devenir accablante, et elle le restera pendant toute l'aventure.

Ces petits inconvénients mis à part, la ville est magnifique. Si les investigateurs ont envie de jouer les touristes, voici une brève énumération de ce qu'ils pourront voir : la mosquée d'Omar, l'un des trois principaux lieux saints de l'islam ; le Mur des Lamentations ; juste à côté, l'église du Saint-Sépulcre et tous les sites attenants (notamment l'itinéraire complet qu'a suivi le Christ lors de son chemin de croix), quelques morceaux de remparts médiévaux…

Premier étage

1. **Appartements de von Scharssen.** Une enfilade de pièces vides pour le moment, et sans rien de compromettant.
2. **Chambres d'amis.** Sans surprise, elles sont pleines de templiers en armes, qui montent une garde (relativement) vigilante. Notez en passant qu'ils ne sont pas confinés dans ces pièces. Ils peuvent parfaitement profiter du rez-de-chaussée. En revanche, ils laissent Lilian tranquille.
3. **Ancien harem.** Une suite de pièces luxueusement meublées, qui avaient l'avantage d'avoir déjà des portes épaisses et des fenêtres munies de barreaux. Lilian en est l'unique occupante. Physiquement, elle est en bonne santé. En revanche, elle paraît « ailleurs », le regard fixe et la voix hésitante. Elle parle de von Scharssen comme de son père, et refuse catégoriquement de partir. Le sort de Domination, utilisé sur une longue période, peut avoir ce genre d'effets… Si les personnages menacent de l'embarquer de force, elle hurle. La meilleure solution est de l'assommer !
4. **Bureau/bibliothèque.** Les investigateurs n'auront probablement pas le temps d'examiner les deux mille volumes qui s'y trouvent. La plupart sont en allemand et de toute façon, il n'y a rien d'intéressant dans le cadre de ce scénario.

Des alliés ?

Les investigateurs vont sans doute consacrer un jour ou deux aux repérages de la maison. Cela leur donnera l'occasion de découvrir qu'ils ne sont pas les seuls à tourner autour. Un jeune Européen s'y intéresse également. Il fait de gros efforts pour ne pas se faire voir par les templiers, mais est moins vigilant sur son entourage immédiat.

Approché, il détale, mais les investigateurs n'auront sans doute pas trop de mal à le rattraper. Il a beau être en civil, c'est un jeune franciscain italien, **frère Luigi**. Il n'a rien d'un espion, et il y a à peine besoin de froncer les sourcils pour qu'il se mette à table. Il travaille pour un certain « monsignore Di Marco » récemment arrivé d'Italie. Depuis le temps, ce nom doit dire quelque chose aux personnages. Di Marco est descendu dans le couvent franciscain de la ville, un bâtiment modeste, non loin du Saint-Sépulcre.

Y débarquer en tenant Luigi sous le bras et faire un esclandre sur le thème « c'est à vous, ça ? » risque de tenter les investigateurs. Une approche plus subtile fonctionne aussi. Monsignore Di Marco est un ecclésiastique replet, très brun, qui ne paye pas de mine… tant qu'on ne prête pas attention à ses yeux extraordinairement perçants.

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 9 – Le rêve

Tu as l'impression de sortir de ton corps. Tu flottes paresseusement au-dessus de l'hôtel, puis la brise t'emporte vers l'ouest de la ville. Dans le lointain, tu entends un rire inhumain, à glacer le sang. Tu as la sensation d'être observé, mais cela ne t'inquiète pas, celui qui te regarde n'est sûrement pas malveillant. Tu dérives doucement jusqu'à un quartier élégant. Tu planes dans des rues bordées de vastes maisons entourées de grands jardins. Tu t'arrêtes soudain devant une jolie bâtisse de style vaguement turc ou mauresque. Au moment où tu vas y pénétrer, tout s'efface et tu te réveilles. Tu te sens fatigué, comme si tu avais vraiment sillonné la ville à pied.

Les templiers de l'expédition

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

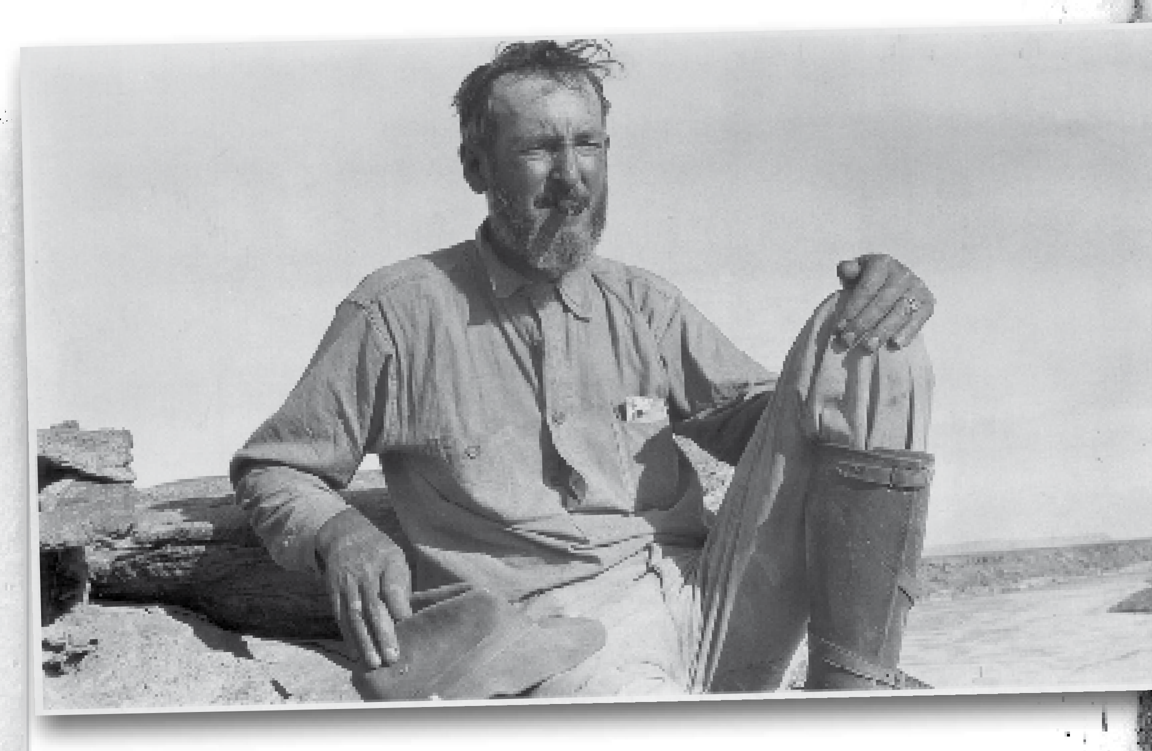
Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	30

Compétences

Athlétisme	40 %
Discrétion	50 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Pister	40 %
Sciences occultes (rites templiers)	40 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	50 %

Armes

- Épée longue 60 %
  Dégâts 1d8 +2 +2
- Lüger 9 mm 60 %
  Dégâts 1d10
- Poings 60 %
  Dégâts 1d3 +2
- Corps à corps 40 %
  Dégâts : spécial



Le récit de Di Marco

Di Marco se prête volontiers à un échange d'information. Le Vatican conserve, depuis bien longtemps, une version en grec d'un *Évangile de Thaddée*, jugé apocryphe au IVe siècle, et dont le statut n'a jamais été remis en cause depuis. « Très gnostique, très mystique, très bizarre, avec des passages assez beaux… », selon Di Marco.

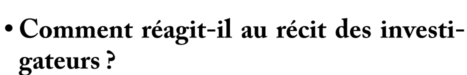
Le quartier où réside von Scharssen



La découverte par Hammond de fragments araméens est vite parvenue aux oreilles des religieux de Jérusalem, qui ont approché l'archéologue avant son départ pour les États-Unis. L'un d'eux, le frère Barthélémy, a pu y jeter un œil. Il a signalé au Vatican qu'il s'agissait peut-être d'une version antérieure de l'*Évangile de Thaddée*, voire du manuscrit original.

Di Marco, qui siège à la Commission pontificale d'archéologie, s'est chargé de coordonner les démarches visant à le récupérer. Au départ, il s'agissait seulement de les racheter à Hammond. Après la mort de l'archéologue, il est devenu clair que les fragments étaient au centre de quelque chose de bizarre. Une brève enquête a permis d'identifier les fragments de Berlin, mais ils ont également disparu avant qu'il soit possible de les racheter.

L'implication de Di Marco dépend du statut des papyrus. Si les investigateurs les ont, il leur fait la même offre que le père Lenhart dans l'épisode berlinois. S'ils ne les ont plus, il est prêt à collaborer avec eux, à condition qu'il puisse les récupérer à la fin. Il assure que l'Église est la plus qualifiée pour les conserver dans de bonnes conditions. Les publier ? Ce n'est pas à lui d'en décider. Pour l'heure, ses supérieurs veulent les étudier. Si les investigateurs adoptent une position du type « on publie, et allez vous faire foutre », ou soutiennent qu'ils appartiennent à tout le monde, et pas seulement à l'Église catholique, Di Marco hausse les épaules et leur montre la porte.



- **Comment réagit-il au récit des investigateurs ?**
  - S'il prend conscience de l'angle « templier » de l'affaire, des visions de Graal et de monceaux d'or lui traversent l'esprit. Il se demande brièvement s'il ne serait pas plus heureux riche et défroqué,

si possible sur une île tropicale. Il résiste à la tentation… pendant un temps.
- S'il découvre la vraie nature des « Cachés », il est horrifié, mais ne peut pas faire grand-chose contre eux. L'étrange foi des goules ne relève d'aucune autorité constituée. Au pire, il demande aux autorités britanniques d'enquêter sur ce monastère sous un prétexte « laïque », du genre « des types suspects y entreposent des armes ». Les Cachés n'aimeraient pas être obligés de vider les lieux, mais ce ne serait pas la première fois qu'ils abandonneraient la surface pendant une ou deux décennies.

- **Est-il fiable ?** C'est selon. « L'allié incertain qui retourne sa veste à la fin de l'histoire » est un cliché du *pulp*, tout autant que « l'allié fidèle qui se fait tuer par les méchants lors de la scène finale ». N'organisez pas un vote formel comme vous l'avez fait pour Miss Belinda, mais écoutez ce que racontent les joueurs, et décidez en fonction de leur estimation.

- **Que peut-il apporter au groupe ?** De l'argent et de la respectabilité, en premier lieu, et d'excellents contacts locaux dans un second temps. Le monastère est plein de moines italiens et français, tannés par le soleil de Palestine, qui parlent parfaitement arabe et qui ont gagné le respect des populations par leurs bonnes œuvres.
  En revanche, il ne sert à rien dans une confrontation, et il n'a pas de troupes. Si besoin est, il s'arme d'un revolver, mais il n'est pas très bon tireur (ce qui n'est pas forcément un handicap s'il décide de doubler les personnages : il dévoile son jeu alors qu'ils sont déjà blessés et épuisés).

Une invitation

Le lendemain de leur expédition, alors que Lilian retrouve doucement sa lucidité, le téléphone sonne dans la chambre des personnages. À l'autre bout du fil, un inconnu qui s'exprime en anglais, avec un accent cultivé : « Je suis heureux de voir que vous avez récupéré votre amie. Les rêves ont parfois un fond de vérité, n'est-ce pas ? J'aimerais que nous nous rencontrions. Je vous propose, voyons… à minuit devant le Mur des Lamentations. » Et il raccroche. Une chose est sûre : ce n'était pas la voix de von Scharssen. Pour le reste, laissez les investigateurs échafauder toutes les hypothèses…

Le Mur des Lamentations est un endroit suffisamment public, même au milieu de la nuit, pour les rassurer s'ils craignent une embuscade. Et puis, qu'ont-ils à perdre ? La place est calme, à part quelques passants et les sempiternels soldats britanniques. À l'heure dite, un homme s'approche d'eux. C'est un Anglais à l'air plutôt nerveux, qui se présente sous le nom d'Arthur Smith. « Heureux de vous voir. En fait, je veux juste vous transmettre une invitation. Mes… employeurs aimeraient vous rencontrer. Ma voiture n'est pas loin. » Il tente de les convaincre, mais comme il ignore tout des tenants et des aboutissants de l'affaire, ses arguments risquent de ne pas porter très loin. Concernant ses patrons, tout ce qu'il peut dire est qu'ils vivent dans un monastère, au bord de la mer Morte. Il ne les voit que très rarement : « Et honnêtement, je ne préfère pas. Ce ne sont sans doute pas de mauvais bougres, mais ils me foutent les jetons. Pour le coup du rêve, ce sont eux qui m'ont dit de vous dire ça, je n'en sais pas plus. » S'ils acceptent, Smith les mène à une automobile poussiéreuse et déglinguée, qui les attend à quelques rues de là. Ils sortent de la ville, et bringuebalent dans le désert pendant plusieurs heures, à la lumière de la lune. Aux alentours de 4 heures du matin, Smith bifurque sur une piste presque invisible. Après de longues minutes, les investigateurs aperçoivent un ensemble de bâtiments trapus.

- **Et si… les investigateurs refusent ?** Les paranoïaques, ça existe. Ce n'est pas très



Monsignore Di Marco

DEX	13
Points de vie	13

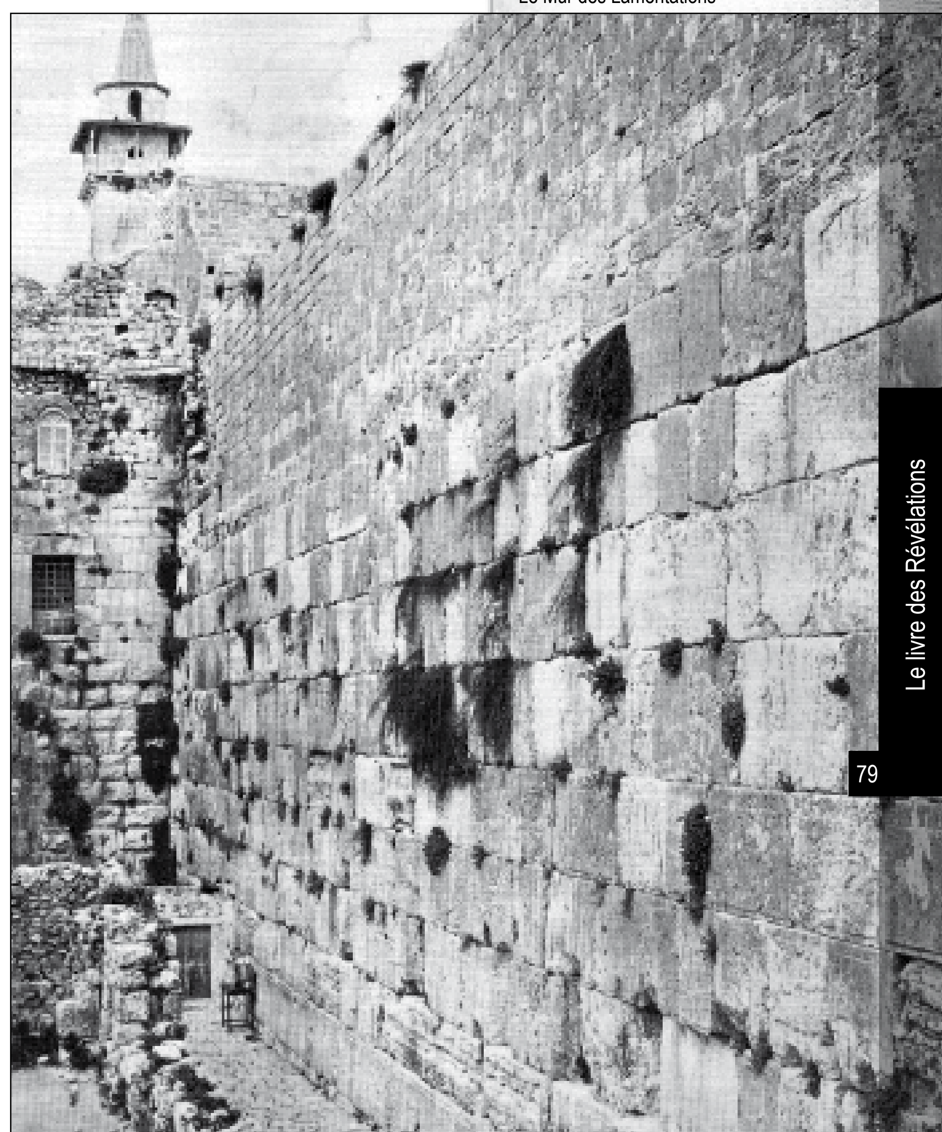
Compétences utiles

Contact et Ressources	60 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %

Langues

Anglais	40 %
Arabe	30 %
Araméen	40 %
Grec	30 %
Hébreu	20 %
Latin	70 %

Le Mur des Lamentations



grave. Laissez les personnages s'intéresser à l'expédition von Scharssen, avoir des ennuis, éventuellement suivre les templiers dans les souterrains une première fois, si vous avez envie de faire durer le plaisir… Smith les rappelle peu après, ou vient en personne les sortir d'un mauvais pas.

Le monastère de Saint-Thaddée

Installé au milieu du désert, dans un paysage ocre et brun dont la monotonie n'est brisée que par la ligne bleu ardoise de la mer Morte, il ne paye pas de mine à première vue. À part le bâtiment principal et l'église, le reste est en ruine. Un test de Sciences humaines (histoire) permet de dater l'ensemble du XIIe siècle, à l'époque où les croisés régnaient sur la région.

L'entrée du monastère



Smith conduit les investigateurs vers l'église, où les attendent une dizaine de moines. Ils portent d'épaisses robes de bure avec des capuchons, et leurs visages sont voilés. Même à travers le tissu, on peut se rendre compte qu'ils ont des mâchoires anormalement développées, et leurs yeux brillent d'une inquiétante lumière rouge… Le plus imposant des moines, qui mesure plus de deux mètres, s'approche d'eux et commence à leur parler, en anglais. Sa voix est basse et rauque, mais audible. À vous de jouer la conversation au mieux. Il a l'intention de se contenter de salutations polies, et de conduire les personnages à leurs cellules avant de retourner dans les tunnels pour y passer la journée. Au passage, il compte rendre à l'investigateur l'objet qu'il a utilisé pour le contacter, en lui présentant ses excuses. Cela dit, si les investigateurs insistent pour parler maintenant, il se laisse convaincre…

Il se présente comme le père Siméon, abbé de cette communauté, héritière des Cachés que saint Thaddée a convertis à la « vraie foi » il y a près de deux mille ans. « Dieu vous a conduits jusqu'à nous. Nous avons un ennemi commun, et il est sur le point d'arriver à ses fins. Nous reparlerons de tout cela lorsque vous nous comprendrez mieux, d'ici quelques nuits. »
Les personnages sont conduits à de petites cellules monacales, dans une partie pas trop délabrée du bâtiment principal. Arthur leur fait ses adieux. Il reviendra bientôt les ramener en ville, promis !
Le groupe est livré à lui-même pour la journée. Il n'y a rien aux alentours, à part des kilomètres de désert. La dépression de la mer Morte commence un peu plus loin à l'est. Plusieurs escaliers descendent vers le sous-sol. Ils n'auront pas besoin d'aller bien loin pour se rendre compte que les galeries s'étendent loin, très loin sous la surface. S'ils se lancent à la découverte, ils finissent par tomber sur un moine qui les reconduit à la surface, gentiment mais fermement.

Catéchisme et mission

La nuit suivante, le père Siméon revient en compagnie d'un autre moine, le frère Georges : « Il est chargé de votre instruction religieuse, et de vous servir de guide. »
Un repas est servi dans le réfectoire. Les investigateurs qui demandent quelle est cette viande brunâtre et à peine cuite s'entendent répondre qu'il s'agit de mouton. C'est vrai, mais cela ne les rassurera pas forcément.
Georges les conduit ensuite dans une pièce tranquille, et se met à leur raconter sa version de l'histoire sainte. Elle diffère sensiblement de celle que les investigateurs ont apprise lorsqu'ils étaient enfants. Dans



Les goules du monastère

CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13

Compétences

Prier	50 %
Se cacher	80 %
Sciences humaines (théologie)	50 %

Langues

Anglais	20 %
Arabe	60 %
Araméen	80 %
Grec	40 %

Combat

- Griffes 50 %
  Dégâts 1d6 +4
- Morsure 30 %
  Dégâts 1d6 + harcèlement

SAN : 1/1d6

l'évangile de saint Thaddée, le créateur se nomme Mordiggian et le diable ne s'appelle pas Lucifer, mais Nyarlathotep. Les Cachés, étant infiniment plus corrompus que les humains normaux, doivent mener une vie d'ascèse beaucoup plus rigoureuse. En échange de quoi, leur âme gagnera le paradis. Par « ascèse rigoureuse », il faut comprendre : « manger uniquement de la viande animale, et garder les humains pour les grandes occasions. » Tous les vendredis saints, le monastère reconstitue la Cène en dévorant rituellement un cadavre acheté en ville, à prix d'or.

Frère Georges admet avec tristesse que son peuple est très nombreux, et que cette communauté est pratiquement la seule à adhérer à la « vraie foi ». Les autres sont encore dans les ténèbres, et ont dévoré tous les missionnaires que les Cachés leur ont envoyés.

Les Cachés cultivent un discret sentiment de supériorité sur les autres croyants. Après tout, ils ont été convertis par le frère de Jésus, guidé par l'âme du Christ qui errait hors de son corps pendant la mise au tombeau. C'est autre chose que saint Pierre ou pire, que ce parvenu de saint Paul qui n'avait même pas connu Jésus ! Bien sûr, l'arrogance est un péché, et à chaque fois qu'ils y ont succombé, ils l'ont payé cher. Depuis des siècles, ils ont opté pour la discrétion et le secret.

Si les investigateurs s'intéressent à l'art, ils iront de découverte en découverte. Les goules ont leur propre tradition picturale, leur sculpture sur os, leurs chants sacrés hurlés à la lune… Toutes choses fascinantes, mais qui coûtent de la SAN (perte d'1/1d6 points). Même chose pour l'histoire. Certaines de ces créatures étaient déjà là lors des croisades, et Georges laisse entendre à

Les ruines du monastère



Attention !

Si les joueurs connaissent un minimum *L'Appel de Cthulhu*, leurs personnages ont sans doute à leur actif un certain nombre de bagarres au couteau avec des goules primitives et féroces au fond de tunnels boueux. L'idée que ces créatures puissent avoir d'autres centres d'intérêt que la chasse aux investigateurs, et surtout qu'elles puissent avoir une notion du Bien et du Mal voisine de la leur, risque de les choquer.

C'est le but de l'exercice, mais faites très attention à la manière dont vous le présentez. Si vous donnez trop dans le mysticisme éthéré, les joueurs vont vous rire au nez. D'un autre côté, si vous ne faites pas passer l'impression que ces créatures croient bel et bien à leur foi, ils vont avoir l'impression que, pour une raison ou pour une autre, les goules se livrent à une mascarade sacrilège et, en bons paranoïaques, ils vont se persuader que c'est pour les tromper, eux. L'ambiance de ce petit épisode doit être, avant tout, étrange. Les investigateurs sont pris à contre-pied, et se retrouvent au milieu de créatures qui vivent « en décalage » avec tout : leur culture, leur société, mais aussi la foi à laquelle elles se raccrochent.

Au fait, ne prononcez jamais le mot « goule ». Après tout, il pourrait tout aussi bien s'agir d'une colonie de lépreux ou d'humains souffrant de bizarres difformités héréditaires, les personnages ne les verront pas d'assez près pour se rendre compte qu'elles ne sont pas du tout humaines. Si vous avez un rationaliste dans le groupe, encouragez-le à formuler ce genre de théories.

Notez que d'autres goules ont été christianisées ailleurs et à d'autres époques. Ainsi, New York abrite une communauté de « mangeurs de péchés », qui dévorent les criminels dans l'espoir de se racheter aux yeux du Seigneur. Les Cachés ne sont pas forcément au courant de l'existence de ces groupes, et les percevraient sans doute comme autant d'hérétiques.

plusieurs reprises qu'il a personnellement connu Thaddée.

Le père Siméon n'en vient au fait qu'au bout de deux ou trois nuits, lorsque vous aurez l'impression que les investigateurs sont sur le point de craquer. (À propos, qu'est devenue Lilian ? Sa santé mentale chancelait déjà lorsque les personnages l'ont libérée. Le séjour au monastère risque de l'achever.)

Siméon fait de nombreuses digressions, mais le cœur de son histoire se résume à : « Un démon dort sous la ville. Nous le nommons Baal, mais il a bien d'autres noms. Lorsque nous étions encore païens, nous lui faisions des sacrifices. Après notre conversion, nous l'avons évité. Plus tard, des magiciens hypocrites, portant la croix pour dissimuler leurs cœurs corrompus, l'ont éveillé et nous ont chassés de nos tunnels ancestraux. Ils ont disparu peu après, mais ils sont revenus récemment. Et, cette fois, ils peuvent accomplir la prophétie de saint Thaddée. Georges ne vous en a pas parlé ? Eh bien, après nous avoir convertis, Thaddée s'est enfoncé sous terre, pour lutter avec Baal. Il en est revenu quelques jours plus tard, s'est enfermé dans une cellule et y a écrit son *Apocalypse*. Entre autres choses, il y annonce qu'un jour, Baal réclamerait une femme, une humaine, et qu'il engendrerait l'Antéchrist. Je crains que ce moment ne soit venu. En tout cas, l'enlèvement de votre amie, et certains de nos rêves, le laissent craindre. Nous sommes prêts à intervenir, mais nous avons besoin de votre aide. Nous ne connaissons pas bien le monde extérieur, pas plus que vous ne connaissez nos tunnels. Qu'en pensez-vous ? » Quelle que soit la décision des investigateurs, il les renvoie en ville. Arthur Smith servira d'agent de liaison entre eux et le monastère, si besoin.

Retour en ville

Lorsque les investigateurs reviennent en ville, ils découvrent que la tension y est montée d'un cran. La raison se trouve dans la presse : l'enlèvement d'une jeune fille a brutalement attisé les tensions entre communautés (voir Document 10, ci-contre). Les journaux en anglais appellent au calme, la presse arabe souffle sur les braises, la presse juive y voit l'instrumentalisation par des « comploteurs » de la douleur des familles. La police britannique, elle, n'y comprend rien et marche sur des œufs. Quant aux investigateurs, s'ils réalisent que le rapt s'est produit deux jours après la libération de Lilian, ils risquent de se sentir gênés aux entournures (SAN : 0/1). Quant au fait que l'enlèvement ait eu lieu à Nazareth, ils peuvent y voir une signification théologique ou non, selon ce qu'ils ont retenu des propos du père Siméon.

UNE DISPARITION FAIT MONTER LA TENSION



On est toujours sans nouvelle de la jeune Maryam bint Rashid, de Nazareth. Âgée de 16 ans, la jeune fille a été vue pour la dernière fois près de la fontaine de Lion, à la sortie de la ville.

Des témoins ont soutenu avoir vu un groupe d'étrangers, à bord d'une puissante voiture, traverser la ville une heure avant.

Égaré par l'angoisse, Rashid al-Nâzi, le père de Maryam, a accusé les Juifs de Tel-Aviv d'avoir enlevé sa fille, une thèse reprise sans le moindre recul par des éléments perturbateurs qui ne rêvent que d'attiser les tensions entre les deux communautés. Un porte-parole de l'Agence juive a tenu à démentir ces « allégations grotesques ».

Quoi qu'il en soit, il est regrettable que la police ne puisse pas travailler avec la sérénité requise.

Livre 4 : Le Livre des Révélations
Document 10 – Un article de journal



Au bord de l'explosion

La disparition de Maryam déclenche le cycle habituel : des bagarres dégénèrent et font des blessés qui déclenchent des expéditions punitives, elles-mêmes suivies de représailles… Peu après le retour des investigateurs en ville, le grand mufti al-Husseini assure le père de Maryam de son soutien face aux « exactions des Juifs ». Une grande « manifestation pacifique » s'organise. Elle ne manquera pas de dégénérer. De leur côté, les Juifs de Jérusalem et de Tel-Aviv ne sont pas désireux de laisser s'organiser un pogrom, et préparent une défense musclée. Les Britanniques rappellent des troupes de Transjordanie et préparent une répression de grande ampleur.

Dans ce contexte, enquêter à Nazareth s'annonce extrêmement difficile. Des investigateurs imprudents risquent d'être catalogués « complices des ravisseurs », brutalisés et chassés de la ville à coups de pierres.

S'ils font preuve de tact et d'une bonne connaissance des coutumes locales, ils peuvent rencontrer Rashid al-Nâzri. C'est un brave tailleur sans opinions politiques, que la disparition de sa fille panique sincèrement, et qui s'est tourné vers un bouc émissaire commode. En réalité, si l'on écoute les témoins, la description des ravisseurs fait plutôt penser aux templiers…

À l'oasis d'Aïn Jity

Il y a gros à parier que l'expédition von Scharssen va focaliser l'attention des investigateurs. Elle est installée dans une oasis dépourvue de tout intérêt, à quelques kilomètres de la mer Morte (et à deux heures de marche du monastère de Saint-Thaddée).

Sous l'Antiquité, c'était le site d'un important temple de Baal. Les templiers y ont entretenu un avant-poste, au temps du royaume de Jérusalem. Et c'était l'un des accès au territoire du « Baphomet ».

Dans ce décor rocheux, trouver un poste de surveillance discret n'est pas très difficile. Le camp se compose d'une clôture de barbelés, d'une dizaine de tentes et de quelques tranchées, mais si les personnages prennent le temps d'examiner le site à la jumelle, ils constatent que les fouilles sont interrompues. Il y a huit « chercheurs », tous templiers, plus von Scharssen, sans oublier une vingtaine d'ouvriers payés à ne rien faire, qui ne risqueront certainement pas leur vie pour leurs employeurs.

En revanche, il est tout à fait possible de les faire parler. Tous les vendredis, les ouvriers passent leur journée de repos à Hébron, le bourg le plus proche, et ils se montrent amicaux envers ceux qui leur offrent un coup. On leur a fait dégager les soubassements d'un bâtiment ancien. Sur les indications de von Scharssen, ils ont exhumé une dalle gravée d'inscriptions (elle indique où gît le Baphomet). Il leur semble qu'elle portait des caractères latins, et d'autres, plus anciens. Depuis, ils sont au chômage technique. Par ailleurs, depuis le surlendemain du raid des investigateurs sur la villa, von Scharssen garde une jeune fille dans sa tente. Les ouvriers l'entendent pleurer. Cela les met mal à l'aise, mais personne n'a fait le rapport avec Maryam – sa disparition agite surtout Jérusalem et Nazareth, un peu plus au nord.

Laissez les investigateurs préparer leur offensive sur le chantier. Au moment où ils sont sur le point de passer à l'action, les templiers partent tous pour Jérusalem, à bord de plusieurs gros camions bâchés. Ils se rendent d'abord à l'église du Saint-Sépulcre, y prient un long moment, puis se rendent au pied du mont des Oliviers. Ils disparaissent dans une anfractuosité presque invisible… Les personnages ont tout intérêt à profiter de leur période de recueillement pour s'équiper et prévenir Arthur, qui se charge d'alerter les goules du monastère. Elles arriveront juste à temps pour aider les personnages dans la scène finale.

Les tunnels

Le passage est étroit, et descend en pente raide. Au bout de quelques centaines de mètres, il débouche sur un escalier, qui donne sur un labyrinthe de couloirs. Ils n'ont manifestement pas été conçus pour des créatures de taille humaine. Ils sont trop bas, trop larges, trop irréguliers – c'est le travail de créatures apparentées à Tsathoggua. Toutefois, de loin en loin, on aperçoit des inscriptions en latin très abrégé sur les murs, souvent accompagnées d'une croix templière. S'ils ne veulent pas

Les fouilles



Les templiers noirs

CON	17	Endurance	85 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Mvt	3

Compétences

Discrétion	50 %
Marmonner des psaumes en latin	60 %

Armes

• Épée longue	50 %
Dégâts 1d8 +2 +2	

Protection : 2 points de peau, plus 1d6 de cotte de mailles rouillée.

SAN : 1/1d8

perdre leur gibier, les investigateurs ont intérêt à se montrer rapides et discrets. Von Scharssen et ses sbires ne s'attendent pas à être suivis, et ces catacombes ne sont pas entièrement silencieuses (mieux vaut ne pas imaginer d'où viennent ces grattements et ces gémissements que l'on entend, de loin en loin). Même dans le meilleur des cas, nos héros perdent la trace de leur gibier et la retrouvent plusieurs fois, de manière à arriver dans la caverne du Baphomet après le début de la cérémonie. Après plusieurs heures de descente, les investigateurs débouchent dans une suite de cavernes faiblement éclairées par une sorte de lumière noire. Tous les objets blancs deviennent bizarrement phosphorescents. Les armes, les outils et tout ce qui est métallique sont entourés d'un halo d'étincelles violettes. Il y a des bruits de voix, loin devant eux.

L'offrande au Baphomet

La caverne où ils débouchent est immense. Au centre se dresse **un cercle de monolithes (2)** de roche noire, gravés de symboles étranges. Les templiers sont disposés entre ces pierres et la grande **vasque de pierre (1)** qui occupe le centre du cercle. Ils sont en train de psalmodier quelque chose dans un latin dégénéré. Si les investigateurs traduisent, ils comprennent : « Gloire à toi, Baphomet, qui s'est enfin éveillé et va engendrer le Messie qui amènera la paix universelle », et autres variations autour du même thème. Dans la vasque bouillonne quelque chose de noir, qui est en train d'étendre quelques tentacules exploratoires vers le corps nu de la jeune Maryam, étendue aux pieds de von Scharssen.

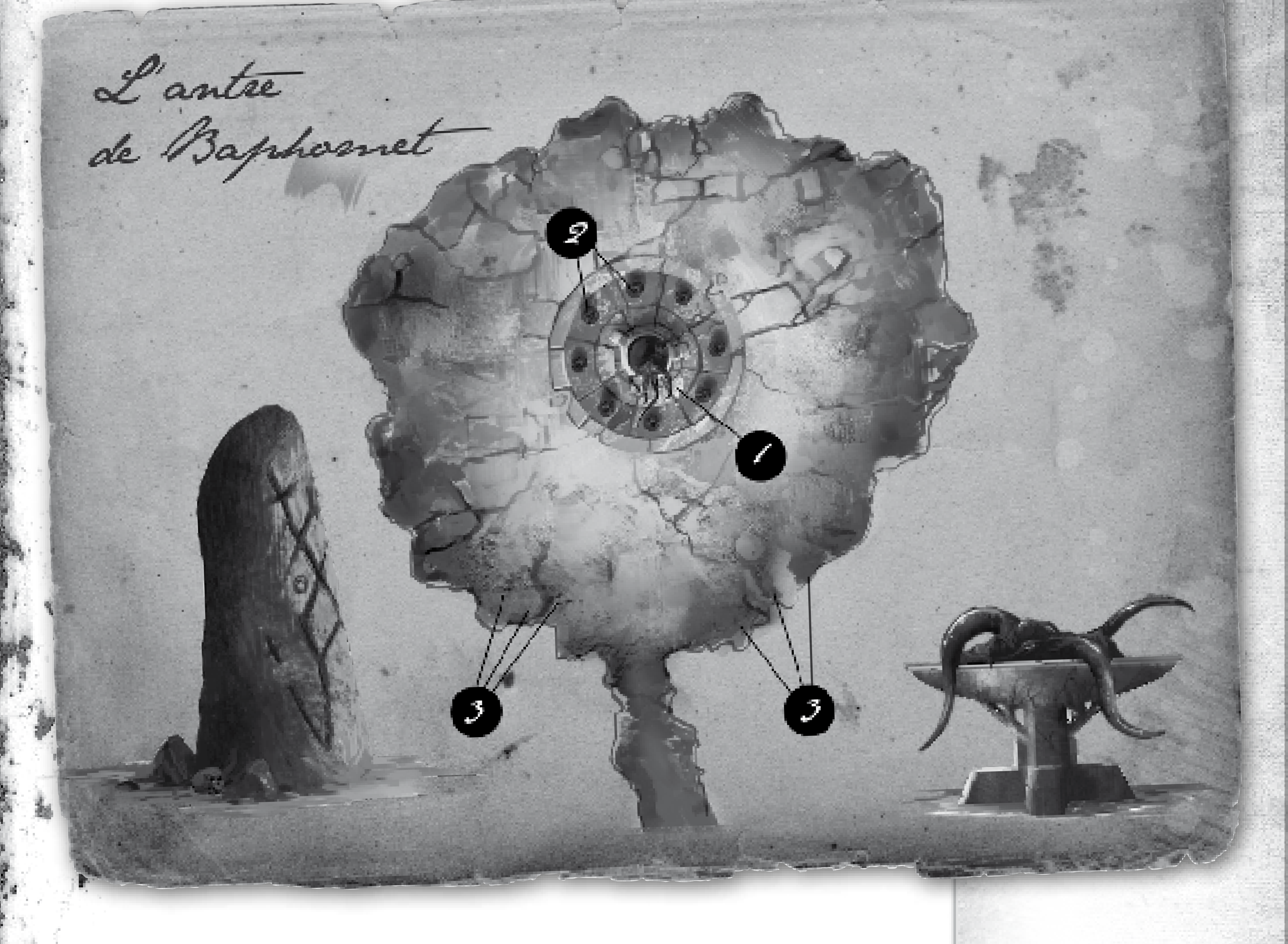
Les templiers noirs



L'entrée des tunnels

Une fois cela décrit, c'est le moment de demander : « Que faites-vous ? » La réponse la plus probable sera du genre : « On tire et on les bute tous ». Au moment où les investigateurs sortent leurs armes, ils entendent quelque chose bruisser derrière eux, se retournent… et se trouvent nez à nez avec **une demi-douzaine de cadavres pourrissants (3)**, encore vêtus de lambeaux de robes blanches où l'on distingue encore la croix pattée rouge. Les templiers noirs viennent défendre leurs descendants !

Considérez les caractéristiques ci-contre comme indicatives. Ajustez-les de manière à ce que les personnages puissent s'en débarrasser, mais qu'il leur faille un petit moment. Pendant ce temps-là, la cérémonie continue, et Maryam commence à hurler… Évidemment, les investigateurs peuvent rompre le combat avec ces créatures pour se précipiter dans le cercle, mais les templiers vivants les y attendent. Ils sont armés, et bien résolus à les massacrer. Si vous sentez qu'ils s'en sortent trop facilement, von Scharssen entre dans la danse. Il n'a que deux sorts offensifs, mais ils ont été choisis pour infliger un maximum de dégâts, tant physiques que psychologiques. Enfin, le Baphomet commence à s'agiter… Il n'intervient pas, à moins que vous n'ayez un groupe de joueurs bourrins et surarmés



qui font de la chair à pâté de vos templiers. Mais l'idée qu'il puisse se lancer dans la bagarre a de quoi tétaniser le plus endurci des investigateurs.

Si la bataille devient vraiment désespérée, les goules du monastère sortent du tunnel. Elles se chargent des templiers noirs, laissant les investigateurs s'occuper de von Scharssen et de ses hommes.

Conclusion

Au bout du compte, les investigateurs vont se retrouver dans une caverne jonchée de templiers morts, en compagnie d'une jeune fille hystérique et de quelques goules qui les bénissent avant de disparaître. Le Baphomet a fini par se lasser et par se retirer dans les entrailles de la Terre. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à remonter à la surface et à panser leurs plaies, avant de rentrer aux États-Unis.

Prolongements et complications

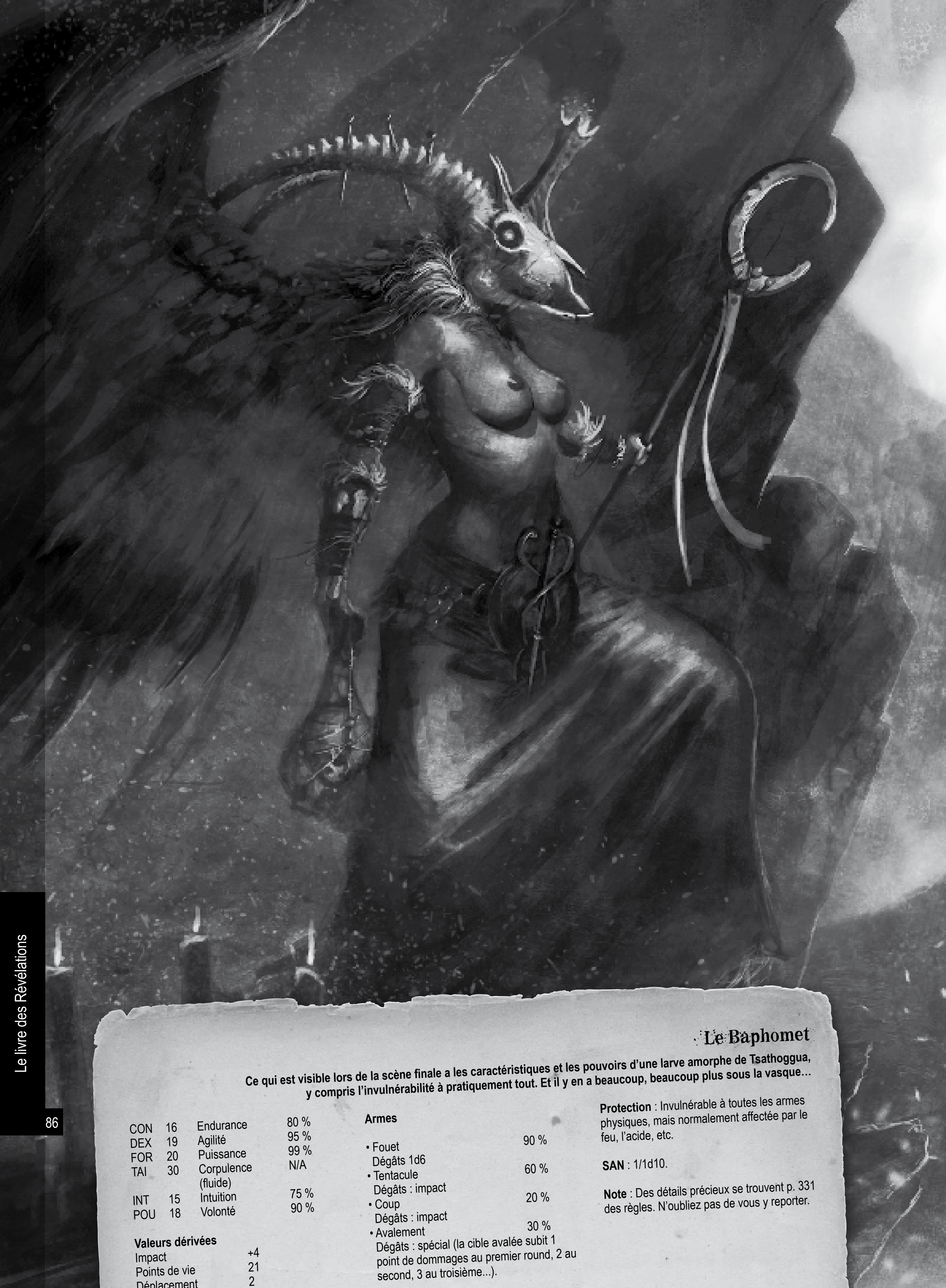
Le danger immédiat est écarté, mais quelques questions non résolues pourraient donner lieu à des suites intéressantes.

- L'avenir de **Maryam** s'annonce compliqué. Pour l'instant, elle sanglote sans discontinuer, et met plusieurs jours à redevenir cohérente. La crise passée, elle ne semble pas blessée, ni souffrir de séquelles psychologiques. L'ennui est qu'elle est devenue malgré elle un symbole politique pour une cause qui ne l'intéresse pas, et son retour sera un événement important pour des milliers de gens. Que va-t-elle raconter ? Si elle admet avoir été enlevée, à qui va-t-elle attribuer sa disparition ? Si elle prétend être partie volontairement, elle a intérêt à trouver une raison qui préserve sa réputation…

- **Monsignore Di Marco** a-t-il remis la main sur les papyrus ? Ou sont-ils revenus aux goules ? À moins que les investigateurs ne les aient conservés et soient résolus à les publier ?
- **Lilian Hammond** rentrera sans doute aux États-Unis. Une fois remise de ses émotions, elle se lancera dans une carrière d'investigatrice parallèle à celle des investigateurs. Elle fera un bon contact, à l'avenir.
- La ***Miliz der Armen Ritter*** est toujours solidement en place, là-bas en Allemagne. En fait, à terme, von Herschell est probablement un adversaire plus dangereux que ne l'était von Scharssen. Il ignore tout du Mythe de Cthulhu, mais il a de l'argent, beaucoup d'appuis et il est promis à une belle carrière dans l'Allemagne des années 30.
- **Les goules** se retirent discrètement dans leur monastère, après avoir reconduit tout le monde à la surface. Elles ne semblent plus s'intéresser aux investigateurs, mais c'est peut-être une fausse impression… Surtout s'il y avait un religieux parmi eux. Quoi qu'il en soit, à l'avenir, les goules du Moyen-Orient et, dans une moindre mesure, d'Europe, éviteront de se frotter aux investigateurs (mais pas celles d'Amérique, malheureusement, elles sont trop primitives pour obéir aux Anciens).
- À plus long terme, **Maryam** risque de poser d'autres problèmes. Selon les goules, elle est destinée à porter l'Antéchrist. Les templiers voient en elle la mère du Messie qui sauvera le monde. Qui a raison ? Bien sûr, Maryam ne semble pas être enceinte, et rien n'indique qu'elle ait été fécondée, ni même qu'il y ait eu viol. Mais les mécanismes de reproduction des démons visqueux qui vivent au fond d'une cuve sont imprévisibles. Il est tout à fait possible que Maryam reprenne une vie normale, se marie, ait un enfant de manière parfaitement naturelle… et que le cher petit soit tout différent de ses parents biologiques. C'est le genre de choses qui peut revenir hanter les investigateurs dans trente ou quarante ans. S'ils préfèrent couper court au débat en abattant Maryam sur place, c'est leur droit, mais faites-leur perdre 1d6 points de SAN, pour la peine.

Gérer la SAN

Récapitulons les pertes de Santé mentale possibles : l'endroit, 1/1d4 points ; la cérémonie 1d3/1d6 ; les templiers noirs, 1/1d8 ; le Baphomet, 1/1d10. Logiquement, vous allez avoir au moins un ou deux fous. Dans une optique *pulp*, considérez que l'adrénaline fait des miracles… Même si l'investigateur perd suffisamment de points de SAN pour devenir fou, on considère que cela ne prendra effet qu'au moment où tout danger sera écarté. Cela évite de se retrouver avec un groupe de légumes en pleine scène finale, à cause de jets de dés ratés. Attention à l'effet pervers : certains joueurs décideront de « suicider » leurs investigateurs tant qu'ils les contrôlent encore. C'est de l'antijeu, et vous pouvez parfaitement décider que, non, décidément, ils ne se sentent pas le courage d'allumer leur stock de dynamite avant de se jeter sur le Baphomet…



Le Baphomet

Ce qui est visible lors de la scène finale a les caractéristiques et les pouvoirs d'une larve amorphe de Tsathoggua, y compris l'invulnérabilité à pratiquement tout. Et il y en a beaucoup, beaucoup plus sous la vasque...

CON	16	Endurance	80 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	30	Corpulence (fluide)	N/A
INT	15	Intuition	75 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	21
Déplacement	2

Armes

- Fouet 90 %
  Dégâts 1d6
- Tentacule 60 %
  Dégâts : impact
- Coup 20 %
  Dégâts : impact
- Avalement 30 %
  Dégâts : spécial (la cible avalée subit 1 point de dommages au premier round, 2 au second, 3 au troisième...).

Protection : Invulnérable à toutes les armes physiques, mais normalement affectée par le feu, l'acide, etc.

SAN : 1/1d10.

Note : Des détails précieux se trouvent p. 331 des règles. N'oubliez pas de vous y reporter.



La Maison à la dérive

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs découvrent qu'une fois que l'on est perdu dans une dimension parallèle, il s'avère difficile de retrouver son chemin.

Lectures impies

Ce scénario puise dans la littérature populaire française des années 1900-1930. Sans qu'il soit possible de citer une inspiration précise, cette maison navigue quelque part entre Gustave Lerouge et Gaston Leroux. De toute façon, la lecture intégrale de ces deux auteurs est fortement recommandée !
Pour un traitement sérieux du même sujet, lisez La Maison au bord du monde, de W. H. Hodgson. Là encore, ce n'est pas une source directe, mais en l'écrivant, j'ai clairement eu des flashbacks de ce roman, que j'avais lu dans les années 80...

En quelques mots

Le professeur Dubreuil a inventé une Machine destinée à rendre visibles des créatures issues d'autres « plans d'existence ». Elle s'avère plus efficace que prévu. Le professeur et tous les spectateurs de sa première démonstration se retrouvent propulsés dans un univers peuplé d'entités hostiles. Le pilote a perdu la raison. Comment rentrer ?

À l'affiche

Hector Dubreuil
Savant sain d'esprit, mais excentrique, qui vient de passer des années dans sa cave, à mettre en application des théories mathématiques qui feraient peur à Einstein.

Sâr Vishkapur Singh
Faux hindou, mais vrai médium, le professeur Dubreuil l'a choisi pour piloter sa Machine. Il ne va pas tarder à le regretter.

Adélie Dubreuil
Fille du professeur, elle gère la maisonnée pendant que son père s'égare dans les abstractions.

Maximilien Landeste
Incarnation ventripotente et décorée de la science officielle, il a du mal à admettre que Dubreuil ait obtenu des résultats.

Implication des investigateurs

Sont présents dans la maison au moment où Dubreuil active la Machine :
- sa fille Adélie ;
- son assistant Joseph ;
- ses domestiques Fernand et Micheline ;
- le « sâr Vishkapur Singh », qui s'occupera de la piloter ;
- un autre scientifique, le professeur Landeste, un rival de longue date que Dubreuil a tenu à inviter pour l'associer à son triomphe.

À l'exception du médium, tout ce petit monde peut être incarné par des joueurs. Si vous voulez inclure d'autres personnages-joueurs, vous avez l'embarras du choix : des ami(e)s d'Adélie ; Henri, le fils du professeur, tout juste démobilisé ; le médecin du quartier, chargé de veiller sur la santé du médium ; d'autres scientifiques et leurs assistants ; des journalistes plus ou moins sceptiques…

Enjeux et récompenses

- Sauver sa peau !
- Regagner la réalité !
- Convaincre le professeur Dubreuil d'en rester à la théorie, à l'avenir. Ou mieux, de se consacrer à un domaine où il ne pourra plus faire de dégâts, par exemple l'horticulture.
- Si toutes ces conditions sont remplies, un gain d'1d10 points de SAN couronnera leurs efforts.

Fiche technique



Investigation	
Action	
Exploration	
Interaction	
Mythe	
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	
Nombre de joueurs	
Époque	Années 20

Ambiance

Ce scénario peut être joué de deux manières.
Si vous optez pour le premier degré, c'est un drame psychologique. Plongés dans une situation qu'ils ne maîtrisent pas en compagnie d'une bande de personnages non-joueurs instables et en conflit les uns avec les autres, les investigateurs doivent maintenir l'ordre et apporter des solutions à une succession de crises de plus en plus graves.
La seconde ambiance possible repose sur une approche un peu plus *Adèle Blanc-Sec*, avec des personnages monolithiques et un peu crétins qui se mettent en danger sans vraiment s'en rendre compte. Même si vous n'êtes pas Audiard, essayez de soigner les dialogues ! Sans vraiment basculer dans la comédie – les dangers restent réels, la mort et la folie rôdent vraiment autour des naufragés – vous pouvez vous en rapprocher.
Le scénario fonctionne dans les deux cas, mais veillez à rester cohérent lorsque vous serez lancé et que l'ambiance commencera à s'installer. Faire des allers-retours entre les deux styles est casse-gueule au possible !



Mise en place

Introduction des investigateurs

Nous sommes le 18 janvier 1919, à Asnières, dans la banlieue nord de Paris. La maison du 19, rue Victor-Hugo n'a rien de particulièrement remarquable : un pâté de meulière surmonté d'un toit de tuiles et entouré d'un jardin boueux. Les maisons voisines sont des variations sur le même thème. À une centaine de mètres, la rue se termine sur une petite place. Les drapeaux tricolores qui y pendent depuis l'Armistice, trempés, sont la seule touche de couleur d'un décor à dominante grise et marron.

Un endroit bien médiocre pour ce qui s'y prépare… Le propriétaire du 19 est le professeur Hector Dubreuil, physicien, membre correspondant de l'Académie des sciences et d'une douzaine d'institutions étrangères. Depuis quelques années, Dubreuil s'est éloigné de son domaine de départ pour s'engager dans les mathématiques supérieures. Vers 1913, il a acquis la certitude que d'autres réalités existaient. Il a passé les cinq années suivantes à tenter d'en obtenir une preuve expérimentale. Dès demain, ce sera chose faite, grâce à la Machine qu'il vient d'achever. (Quand il en parle, on sent bien le « M » majuscule.)

Il serait injuste de prétendre que Dubreuil est complètement aveugle aux dangers de son expérience. Il a correspondu avec de nombreux érudits de par le monde, notamment un Américain du nom de Crawford Tillinghast qui travaille sur une piste assez proche de la sienne… mais la Machine de Dubreuil incorpore notamment une sécurité qui manque à sa cousine américaine. Elle est pilotée par un médium, qui pourra à tout moment rompre le contact avec l'au-delà.

Bien sûr, la Machine marche très bien, et même mieux que prévu. La preuve expérimentale de l'existence d'autres dimensions ne va pas être très difficile à obtenir : la maison entière va s'y retrouver catapultée. La difficulté sera de revenir.

Dramatis personae

Le professeur Hector Dubreuil

59 ans, sourcils broussailleux, barbiche poivre et sel, blouse de laboratoire, lorgnon.

Dubreuil a consacré six ans de sa vie à la construction de la Machine, et il est sur le point d'accomplir son grand œuvre : prouver à un monde incrédule que des dimensions parallèles existent. Tendu au possible, il alterne phases d'excitation où il tient des discours grandiloquents sur la nature de l'univers, et coups de déprime où il devient bougon.

À part ça et compte tenu de la nature de ses travaux, il est aussi sain d'esprit que possible. Il adore Adélie, sa fille, sans se rendre compte de ses problèmes, aime bien Joseph, son assistant, même s'il l'exaspère parfois et qu'il se moque gentiment de lui. Le sâr est un collaborateur indispensable à l'expérience, mais sortis de là, ils n'ont guère d'atomes crochus. Quant à ses deux vieux serviteurs et au chat, ils font partie de la famille. Le seul membre du groupe dont il ne regretterait pas sincèrement la perte est Landeste, pour lequel il n'a « aucune estime », manière polie de dire qu'il le déteste.



Le professeur Dubreuil

DEX	10
Points de vie	12

Compétences utiles

Mécanique et Électricité	50 %
Physique	75 %

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer en France ?
Vous avez une douzaine de noms à changer, une ou deux adaptations mineures à faire dans l'apparence de la maison, et voilà ! Nous sommes aux États-Unis, en Angleterre ou n'importe où ailleurs.

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Aucun problème pour transposer cette histoire à **l'ère victorienne**. En fait, les histoires de savants excentriques et de machines improbables fonctionnent encore mieux à la Belle Époque que dans les Années Folles.

Une adaptation à **l'époque moderne** exige un gros effort de suspension de l'incrédulité. Depuis les années 50, les génies qui sapent les fondations du cosmos dans leur garage se sont beaucoup raréfiés dans l'inconscient collectif, laissant la place à des équipes de chercheurs financés par les États et les entreprises. Ces savants opèrent selon des protocoles rigides, dans des environnements contrôlés (dans tous les sens du terme). Vous pouvez quand même tenter le coup, mais n'oubliez pas de relooker la Machine pour qu'elle comprenne beaucoup d'électronique.

Et si… je veux changer le dosage de mythe de Cthulhu ?
Dubreuil a fait une « percée conceptuelle » vers 1916. Est-elle due à la publication des travaux d'Einstein, comme il le prétend ? Ou a-t-il consulté d'anciens grimoires à la Bibliothèque nationale ? Est-il encore sain d'esprit ? L'« accident » qui projette le groupe dans une autre dimension est-il bien ce qu'il semble être, ou est-ce un sacrifice déguisé ?

À moins que Dubreuil ne soit bien ce qu'il paraisse, mais qu'il y ait un traître dans l'équipe. Les forces du Mythe ont pris note des recherches du professeur et ont entrepris d'y mettre un terme radical. Le premier suspect est, bien entendu, le sâr, mais Joseph, l'assistant, a peut-être été acheté… à moins qu'Adélie ne mente lorsqu'elle prétend que ses absences du lundi soir sont dues à la fréquentation d'un « cercle de tricot ». L'ennemi intérieur, quel qu'il soit, veut que Dubreuil disparaisse, si possible avec tous les témoins de ses découvertes. En revanche, il n'est *pas* ravi à l'idée d'être perdu dans une dimension parallèle.



Adèlie Dubreuil

DEX	13	
Points de vie	13	

Compétences utiles

Donner des ordres aux domestiques	40 %
Garder la tête froide	40 %



Joseph Juillet

DEX	12	
Points de vie	14	

Compétences utiles

Bricolage	60 %
Réparations d'urgence	20 %

Adélie Dubreuil, sa fille

23 ans, blonde, fossettes, grands yeux bleus limpides, robe à la mode d'avant-guerre.

Adélie aurait bien aimé grandir dans des conditions normales. Hélas, en 1913, son père a « perdu la boule avec ces histoires de dimensions parallèles », et le reste du monde a plongé dans la démence un an plus tard. Du coup, au lieu de vivre, elle s'est retrouvée à materner un vieux savant perdu dans ses chimères et à servir de marraine de guerre à des jeunes gens qui se faisaient tuer les uns après les autres de diverses manières horribles. Elle n'hésite pas à donner des ordres et à gérer les situations, quitte à avoir la main un peu lourde. La combinaison « amertume plus refoulement » risque de la faire déraper quand les conditions se dégraderont.
Elle a une affection profonde mais exaspérée pour son père, trouve Joseph « sournois », et est persuadée de pouvoir compter sur les deux domestiques. Le sâr a une tête de charlatan, mais il est séduisant. Enfin, Landeste, qui fait l'objet des diatribes de son père depuis des années, n'a pas l'air d'un si mauvais bougre quand on le voit de près.

Joseph Juillet, assistant du professeur

22 ans, petit, brun, fine moustache, lunettes, boite légèrement, blouse blanche râpée.

Joseph est un enfant trouvé qui a grandi dans un orphelinat religieux avant de devenir mécanicien. Jugé « inapte à se battre » à cause de sa myopie et de ses pieds plats, il a rejoint la maison du professeur en 1916. Depuis, il aide son patron dans toutes les tâches qui requièrent une certaine adresse, en échange d'un salaire minimaliste et d'un logement dans les combles. Il n'a aucune formation, mais il est adroit. Quand il aura fini d'aider Dubreuil à percer les secrets de l'espace-temps, il a deux rêves secrets : 1) ouvrir un garage dans une petite ville, à proximité d'un bon coin de pêche, et 2) épouser Adélie.
Il a un respect infini pour le professeur, même si un reste d'éducation religieuse lui fait se demander si son patron ne va pas « trop loin » par moments. Il idolâtre Adélie, mais a bien conscience qu'elle ne l'a même jamais regardé. Il considère les domestiques comme les parents qu'il n'a jamais eus, surtout Fernand. Il se méfie du sâr, et Landeste lui fait peur. Enfin, il est allergique aux chats et fuit Ernest autant que possible.

Le professeur Maximilien Landeste, physicien

50 ans, cheveux châtains coiffés en arrière, grand front intelligent, yeux perçants derrière des lorgnons, bien habillé, Légion d'honneur à la boutonnière.

Landeste est un scientifique renommé et tout à fait orthodoxe, ce qui veut dire qu'il vénère Newton et considère Albert Einstein comme un imposteur ou un dangereux halluciné, au choix. Quant aux théories de Dubreuil et ses pareils, elles ne méritent pas qu'on s'y attarde, voyons, un peu de bon sens ! Il y a bientôt dix ans qu'il polémique avec le professeur par revues scientifiques interposées, et la joute professionnelle a fini par laisser la place à une profonde exaspération. Il *sait* qu'il a raison et ne comprend pas que Dubreuil ne le reconnaisse pas. Il a été très étonné que son vieil adversaire l'invite à « une démonstration », mais il a accepté de jouer le jeu. En situation extrême, son dogmatisme pourrait bien l'amener à tout rejeter en bloc. La présence du sâr ne le surprend pas, elle est dans le ton. « Un médium, hein ? Et pourquoi pas des clowns et des singes savants, tant qu'à faire ? » Il n'a jeté qu'un œil distrait à l'assistant et aux domestiques, mais trouve Adélie « à croquer ». Quant aux chats, il les trouve sournois. Il a toujours préféré les chiens.

Le sâr Vishkapur Singh, médium

La trentaine, sourcils et barbes très noirs, yeux maquillés, turban, costume blanc trop léger pour la saison, accent indien quand il y pense et faubourien quand il ne se surveille pas.

Né Augustin Gaillon dans une famille de cabaretiers de la porte d'Italie, le futur sâr a eu une enfance misérable, suivie d'une adolescence pénible dans un cirque miteux. Les choses se sont améliorées à l'âge adulte, quand il a monté un numéro de lecture de pensées qui lui a permis de tourner dans des music-halls de troisième ordre. Il a fini par s'apercevoir qu'il avait vraiment un don et, à partir de 1913, il a entamé une carrière de médium. Un souffle au cœur lui a évité d'être mobilisé. Dubreuil l'a recruté il y a deux mois par petites annonces. Gaillon pensait tomber sur un autre charlatan ou éventuellement sur une poire, mais Dubreuil lui en a tout de suite imposé. Il ne vit pas à la maison et n'a pas encore travaillé sur la Machine en conditions réelles (« le résonateur n'était pas aligné », quoi que ça puisse vouloir dire).

Il n'a croisé Adélie qu'à deux ou trois reprises et l'a trouvée gironde mais coincée. Il n'aime guère Joseph et encore moins les domestiques. Le mépris affiché par Landeste ne le touche guère. Il a l'habitude et, à la limite, il le trouve rafraîchissant. Il ne comprend pas pourquoi Ernest s'est pris d'affection pour lui, mais il lui gratouille volontiers la tête : il a toujours aimé les chats.

Fernand Clément, homme à tout faire

57 ans, barbe longue, cheveux en brosse, voix rocailleuse avec l'accent du Midi, porte un ancien costume du professeur un peu juste pour lui.

Fernand est au service de la famille Dubreuil depuis une trentaine d'années, à titre de jardinier-intendant-maître d'hôtel. Sous des dehors frustes, il est intelligent et, s'il ne comprend rien aux travaux de son maître, il est convaincu que ça peut « rapporter pas mal de sous ». Or, justement, il arrive à un âge où une retraite tranquille, financée par le professeur, ne serait pas de refus. Il l'attend avec impatience, et si les circonstances devaient l'en priver, il pourrait se montrer violent.

Il respecte Dubreuil et se comporte avec Adélie comme un oncle grognon. Joseph est un bon garçon, à qui il a volontiers montré quelques trucs, mais il n'a pas été à la guerre. C'était à cause de sa santé, d'accord, mais quand même, y en a des mieux que lui qui y sont restés (notamment ses deux fils). Le sâr lui fait l'effet « d'un vilain coco qu'en veut à l'argent de Monsieur ». Il se méfie aussi de Landeste, mais c'est un Monsieur, lui aussi, pas comme « cet hindou à la mie de pain ».

Micheline Clément, femme de charge

55 ans, petite et ronde, chignon grisonnant, robe noire et tablier blanc, a la langue bien pendue.

Épouse de Fernand, elle porte le deuil de Michel et Louis, ses deux fils tués à la guerre. Même si, en surface, elle reste souriante et bavarde, cette tragédie la mine. Seul le travail la maintient à flot. Cuisinière, lingère et femme de ménage, elle sait à peine lire, mais prépare le meilleur bœuf bourguignon du quartier. Elle ne partage pas les rêves de retraite de son mari. Si elle prenait le temps d'y réfléchir, elle réaliserait que la mort est plus attirante qu'une vieillesse solitaire, sans petits-enfants, aux côtés d'un mari qu'elle n'aime plus. Que fera-t-elle de cette révélation ?
Le manque de sens pratique de Dubreuil l'agace, même si elle a beaucoup de respect pour lui. Elle trouve Adélie trop autoritaire. Ses sentiments maternels se sont reportés sur Joseph (un peu) et sur le chat Ernest (beaucoup). Elle considère le sâr comme un pique-assiette et ne fait pas tellement d'efforts pour le cacher. Landeste l'intimide, et elle évite de lui adresser la parole, au moins au début.

Ernest, chat

Un matou rouquin plutôt costaud, à qui il manque un bout de l'oreille gauche.

Ernest est né à la maison, a toujours été choyé par Mme Clément et n'aime pas que les choses changent, surtout lorsque ces changements incluent des voyages dans d'autres dimensions. Il passe l'essentiel de son temps dans la cuisine, où il y a de bonnes odeurs et des choses à chaparder, mais honore parfois le salon de sa présence. Il se montre affectueux avec Micheline et le sâr. Il tolère le professeur, Adélie et Fernand. Avec la perversité naturelle des félins, il s'est pris de passion pour Joseph, qui est allergique aux chats, et s'intéresse de près à Landeste, qui ne les aime pas.



Le professeur Landeste

DEX	12
Points de vie	14

Compétences utiles

Mathématiques supérieures	60 %
S'énerver contre les « imbéciles »	60 %

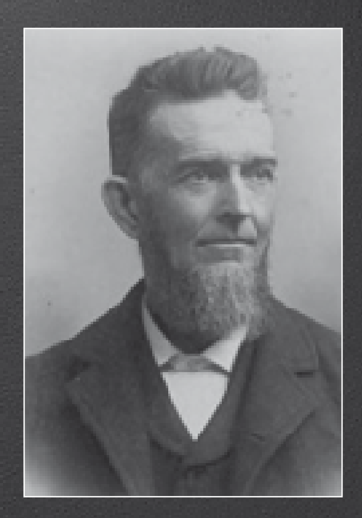


Le sâr Vishkapur Singh

DEX	15
Points de vie	10

Compétences utiles

Prestidigitation	35 %
Raconter n'importe quoi sur l'Inde et l'hindouisme	60 %



Fernand Clément

DEX	12
Points de vie	11

Compétences utiles

Bougonner	60 %
Protéger le professeur	40 %

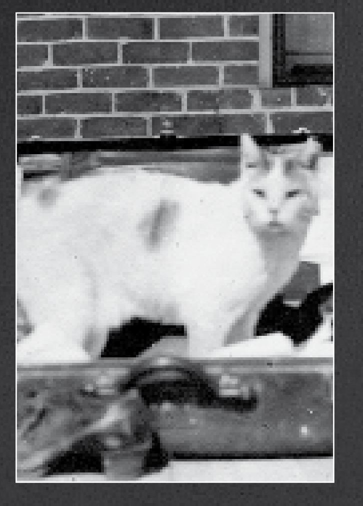


Micheline Clément

DEX	14
Points de vie	14

Compétences utiles

Cuisiner	60 %
Déprimer en silence	50 %



Ernest le chat

DEX	16
Points de vie	4

Compétences utiles

Miauler, gronder et feuler	40 %
Se frotter contre les gens qui n'aiment pas les chats	80 %

Une rapide visite du pavillon

- **Le jardin.** Derrière la maison, dix mètres sur quinze de pelouse négligée, avec quelques saules noirâtres et déplumés, groupés autour d'un petit bassin en rocaille où vivent trois poissons rouges étiques. Au fond, les anciens WC ont été convertis en appentis. Fernand y conserve quelques outils de jardinage.
- **Le rez-de-chaussée.** On y accède par un perron. L'entrée ouvre à gauche sur la salle à manger et la cuisine, et à droite sur le salon et le bureau-bibliothèque du professeur. Les toilettes sont sous l'escalier. Tout est meublé en style 1900, avec des boiseries, des meubles sculptés, un éclairage électrique médiocre et une profusion de bibelots. La mère d'Adélie, morte en 1905, avait une prédilection pour les ballerines en porcelaine. Dans une petite vitrine du salon se trouvent les souvenirs de guerre d'Henri, le fils de la maison : un casque à pointe, un Luger déchargé… et deux grenades allemandes en état de marche.
- **Le premier étage.** Quatre grandes chambres avec cabinets de toilette attenants. La plus spacieuse est celle du professeur, presque aussi envahie de livres et de notes que son bureau. Celle de sa fille est plus petite, mais mieux meublée. Celle d'Henri n'est plus occupée depuis plusieurs mois. La quatrième sert de chambre d'amis.
- **Le grenier.** On y trouve une petite chambre pour les Clément, une autre pour Joseph, une salle de couture, et surtout un vaste espace de rangement plein de malles bourrées de vieux vêtements. Quelques chauves-souris occupent la charpente.
- **La cave.** Convertie en atelier, elle abrite la Machine et tout ce qu'il a fallu pour l'assembler – un atelier d'électricité et de mécanique. Afin d'alimenter la Machine sans se ruiner, le professeur a établi un raccordement pirate au câble souterrain qui passe sous la rue. Il est dissimulé derrière une cloison de fortune, mais reste visible grâce à un test de Trouver Objet Caché : « Tiens, ces gros câbles électriques qui disparaissent dans le mur n'ont pas l'air raccordés au réseau de la maison. »

La machine



Un coup d'œil à la Machine

Elle occupe presque toute la cave et se compose des éléments suivants, reliés par un fouillis de tubes et de câbles qui la cachent presque tout entière. Dubreuil n'a pas gaspillé de temps ou d'énergie sur l'esthétique de ce prototype. Les plans de la prochaine version prévoient un carénage inspiré des entrées de métro de Guimard.

- **Six gros accumulateurs.** Source d'énergie auxiliaire, récupérés sur des chars Renault de première génération, ils ont tendance à chauffer. Et s'ils chauffent trop, ils dégagent des vapeurs toxiques de VIR 12.
- **Une batterie de treize gyroscopes.** Le plus grand fait presque un mètre, le plus petit cinq centimètres. Quand on les regarde de près, leur rotation est bizarre…
- **Un « résonateur ».** Ce gros cristal de roche, un peu plus long que le bras, est l'équivalent éthérique d'un gyroscope. S'il vibre, c'est à des fréquences imperceptibles pour les humains.
- **Une chambre de conversion.** Ce cube d'acier de 1,5 mètre de côté, doublé de plomb, est au centre de tout le dispositif. S'il est ouvert, on y trouve une « sphère hypergéométrique » qui donne mal à la tête quand on la regarde plus de quelques secondes. Un anneau de Moebius argenté orbite autour, apparemment en lévitation. Quelques milligrammes de radium empruntés au laboratoire de Mme Curie ont été disposés au centre de la sphère. Ils servent essentiellement à dissuader les investigateurs de l'ouvrir.
- **Un panneau de contrôle.** Cadrans, boutons, interrupteurs, rhéostats. Dubreuil est censé rester à côté et procéder aux manipulations lui-même. Du coup, il n'a pas pris la peine de coller de petites étiquettes pour expliquer à quoi sert tout ça. Joseph sait à quoi servent la plupart des commandes… mais pas toutes.
- **Un siège de pilotage.** Une chaise de dentiste reconvertie, avec un casque de poilu modèle 1915 reconverti en amplificateur d'ondes mentales relié à des

fils qui disparaissent dans le panneau de contrôle. Rien n'est prévu pour attacher le pilote à son siège.
- **Des capteurs.** Côté jardin, tout le mur du fond est couvert de grillage et raccordé à la Machine par des câbles. Quand elle est activée, l'ensemble est parcouru d'impressionnantes étincelles violettes…
- **Une « zone de matérialisation ».** Une petite plate-forme surélevée, entre les capteurs et la chambre de conversion. En théorie, les habitants des dimensions éthériques sont censés s'y manifester.



Acte I : « Nous sommes les Christophe Colomb de la paraphysique ! »

Lever de rideau

Dubreuil a fixé rendez-vous à ses invités vers 10 h 30. Lorsque tout le monde est là, Mme Clément sert le café au salon, pendant que le professeur fait un petit exposé introductif sur les dimensions parallèles. C'est un vulgarisateur exécrable. À moins qu'il n'y ait un mathématicien parmi les investigateurs, Landeste est le seul à comprendre ce qu'il raconte. Il marque sa désapprobation de manière de moins en moins subtile et finit par exploser : « Je ne suis pas venu pour écouter ce tissu d'absurdités ! »

Dubreuil enchaîne sans perdre son calme : « Dans ce cas, passons à la démonstration. » Il demande à tout le monde de le suivre à la cave, où le groupe fait la connaissance du sâr et de Joseph.
Le médium une fois installé confortablement sur la chaise et coiffé du casque, Dubreuil commence à s'activer devant le panneau de commande. Un investigateur curieux qui en fait la demande peut mémoriser la séquence d'activation sur un test d'INT x 3 %.

Le bourdonnement devient un grondement, des éclairs parcourent les capteurs, ça sent l'ozone… Tout le monde se sent bizarre pendant une seconde (et perd 1 point de magie).

« Papillons »

Ce ne sont pas moins de cinquante ravissantes bestioles, qui ne s'intéressent pas aux humains, mais infligent des dégâts aux éléments électriques de la Machine. Celle-ci commence à donner des signes de faiblesse au bout de 10 rounds. Les investigateurs peuvent en écraser 1 par round et par personne.

SAN : 0/1.

Ombres

FOR	8	Puissance	40 %
CON	8	Endurance	40 %
DEX	6	Agilité	30 %
POU	5	Volonté	25 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 8

Compétences
Se cacher 40 %
Se faufiler dans les coins sombres 60 %

Armes
• Drain de vie 50 %
Dégâts 1d4

SAN : 0/1d3
Note : Elles perdent un point dans toutes leurs caractéristiques par tranche de 5 minutes passées dans la maison. Le drain de vie permet de compenser cette perte, mais n'augmente pas leurs caractéristiques maximales.

Le destin du sâr

Le malheureux sâr émerge de sa première session avec la Machine profondément transformé. Il n'est pas tellement en état d'en parler, mais la sensation d'être le pilote d'un appareil transdimensionnel est ineffable, indescriptible… Il veut recommencer, et vite ! L'expérience lui a coûté assez de SAN pour qu'il ne recule pas devant la violence si on cherche à l'en empêcher.

Premières apparitions

La zone de matérialisation s'illumine. Une sorte de bouquet d'algues bleues, haut de deux mètres, y apparaît. Il s'efface presque aussitôt, laissant la place à quelque chose qui ressemble à un récif corallien jaune vif qui dure à peine plus longtemps. Il est suivi par un bloc de ténèbres compact dans lequel on distingue une vague phosphorescence. Le spectacle est angoissant, mais Landeste brise le charme en bougonnant quelque chose à propos d'un « spectacle de lanterne magique ». Le sâr se débat, et l'image s'estompe doucement, remplacée par… une colonne de feuilles mortes tourbillonnantes ? Dubreuil tourne un rhéostat, achevant la « mise au point », et on peut voir qu'il s'agit en réalité de petites créatures volantes, des quasi-papillons orange et brun. Ils sont superbes, mais ne ressemblent à rien de connu sur Terre.

Chasse aux papillons

Une seconde plus tard, les ennuis commencent. Avec un bruissement mélodieux, les « papillons » se dispersent dans tout le laboratoire, avant de se concentrer sur les accumulateurs, le câble d'alimentation et les capteurs. Ils sécrètent une sorte de bave acide, qui leur permet d'atteindre le métal sous les isolants. Le grondement de la Machine devient erratique, les accumulateurs chauffent…
Aux investigateurs de chasser ces vilaines bestioles avant qu'elles n'aient fait trop de dégâts. Joseph les aide de son mieux. Selon toute probabilité, ils en rateront quelques-unes, qui iront se planquer dans les coins sombres de la cave. Gardez-les dans votre manche pour le moment où les personnages entreprendront de piloter la Machine… Ces « papillons » permettront d'occuper ceux qui ont refusé de se mettre en danger en coiffant les électrodes.

Ça se gâte !

Pendant que tout le monde s'active, le sâr se met à transpirer à grosses gouttes. Un grouillement confus de sangsues noires ou de tentacules apparaît dans la zone de matérialisation, accompagné d'une infecte puanteur (SAN : 1/1d4).
Dubreuil, sous le choc, ne réagit même pas quand ces choses commencent à tâtonner autour de la zone de matérialisation. Si on le secoue, il se précipite sur le tableau de commande pour tout arrêter. Sinon, Joseph s'en charge. Les yeux du sâr se révulsent et il commence à convulser. Cette « crise d'épilepsie » déclenche une cascade d'étincelles multicolores le long des capteurs. Avant qu'elle n'ait eu le temps de faire davantage de dégâts, le sâr s'évanouit.

Les tentacules n'ont pas disparu. Ils cherchent à attraper quelque chose et à le ramener de leur côté, mais ils sont lents et maladroits (DEX 6 et FOR 9). Ils toucheront peut-être un investigateur, mais saisiront plutôt un objet ou deux. Ils s'effacent dès que la Machine s'arrête (soit trois rounds après que le professeur ou Joseph a actionné les commandes).

Un semblant de normalité revient. Le sâr est toujours inconscient, mais d'après le professeur, « il met toujours du temps à sortir de sa transe ». À ce stade, Dubreuil ne s'intéresse réellement qu'à une chose : que Landeste admette qu'il avait tort. Celui-ci n'y est pas du tout disposé, et l'éternelle discussion reprend, avant d'être coupée net par un hurlement venu du rez-de-chaussée.

Adélie est dans l'entrée, aux prises avec une *chose* amorphe et glaciale, une flaque d'ombre carnivore. La créature fuit dès que les renforts arrivent, se coulant sous la porte du salon. Adélie est indemne quoiqu'un peu secouée, mais les mauvaises surprises ne font que commencer : il y en a une autre dans la cuisine, tapie à l'intérieur d'un placard, et une troisième est dans le grenier, en train de drainer la force vitale des chauves-souris avant de s'attaquer à des proies plus grosses.

Retour à la normalité

Prolongez le petit jeu de cache-cache avec les ombres tant qu'il vous semble amusant. Elles ne sont ni très fortes, ni très dangereuses, et elles ne résistent pas longtemps dans notre réalité. Lorsque la maison sera nettoyée, Dubreuil, toujours euphorique, leur propose de « fêter ce triomphe autour d'un bon déjeuner ». Mme Clément a travaillé toute la matinée à son célèbre bœuf bourguignon (moins la période où les investigateurs ont combattu un monstre dans sa cuisine, bien sûr, en espérant qu'ils n'aient rien renversé).

Ernest, le chat, reste tapi sous le canapé, complètement paniqué. Le sâr a repris conscience, sourit et s'efforce de plaisanter, mais il paraît pâle et faible. À la fin du déjeuner, il demande à tout le monde de « l'excuser un instant ». Au lieu d'aller aux toilettes, il descend à la cave, lance la séquence d'allumage, se coiffe du casque…

- **Et si… les investigateurs neutralisent le sâr ?** Dans ce cas, une quatrième ombre s'est glissée dans la chambre de conversion, se goinfre de radium et actionne la Machine à partir de là. Cela compliquera les tentatives de retour, l'ombre ayant son idée quant à leur destination… et un POU de 14 pour l'imposer au pilote.



Et dans le monde réel ?

Si le cœur vous en dit, vous pouvez insérer quelques « plans de coupe » sur ce qui se passe rue Victor-Hugo pendant que les investigateurs se débattent de leur côté.

• Le facteur voit la maison miroiter, *reculer*, puis disparaître, cave et jardin compris, laissant derrière elle un cratère de trois mètres de profondeur. Les conduites d'eau et de gaz commencent à répandre leur contenu dans le fond. Quant aux câbles électriques, légaux et autres, ils projettent des gerbes d'étincelles.

• Les pompiers, accompagnés de représentants de la Compagnie du gaz, établissent un périmètre de sécurité. Les badauds se pressent dans la rue. Le facteur, visiblement secoué, raconte son histoire à des journalistes partagés entre l'amusement et des coups d'œil anxieux à l'espace vide où se trouvait le pavillon.

• Une brume rouge apparaît au-dessus du cratère. Les pompiers et les badauds reculent. Les investigateurs distinguent des silhouettes au cœur du nuage, comme si une partie des créatures étaient sur le point de passer dans le monde réel. Il est temps de rentrer !

Acte II : Les naufragés de la dimension Oméga

Attention au départ !

Cette fois, les effets de l'activation de la Machine sont beaucoup plus spectaculaires. La maison tout entière *glisse* de dimension en dimension, avant de s'arrêter brutalement. Les investigateurs retrouvent la sensation de vertige du matin, en plus intense (moins 3 points de magie). Pendant une seconde, il fait nuit noire, puis la lumière revient. Le ciel est de la couleur d'un fer chauffé au rouge. Le soleil a disparu. La température monte instantanément d'une dizaine de degrés, et une désagréable odeur de brûlé se répand dans toute la maison.

Un coup d'œil depuis les fenêtres de l'étage permet de prendre la mesure de la situation : la paisible petite rue de banlieue a été remplacée par un désert carmin ponctué de roches sombres et de panaches de vapeur. Côté rue, le perron ouvre en haut d'une falaise à pic d'une trentaine de mètres. Côté jardin, il y a une sorte de brume miroitante à hauteur du bassin aux poissons rouges. Juste derrière se pressent des silhouettes floues, grossièrement humanoïdes, mais aux proportions anormales (SAN : 1/1d4 tant qu'on les voit de loin).

Que faire ?

- **Un inventaire des dégâts.** La Machine tourne à plein régime. À ce rythme, les batteries vont vite se vider. Toutefois, personne n'a envie de voir ce qui se passera si on les coupe. Le reste de la structure paraît intact, mais le sâr est dans un coma profond. Dans un premier temps, Dubreuil s'oppose à ce qu'on lui retire le casque, de peur de le tuer. En pratique, cela ne changera rien à son état.

- **Organiser la survie.** Il reste un peu d'eau dans les canalisations et la chasse d'eau des toilettes, plus l'équivalent de quelques litres dans la glacière. L'électricité ne fonctionne plus, mais il y a des lampes à pétrole et des bougies dans le placard de l'entrée.

- **Se disputer.** Entassez une douzaine de personnes dans un lieu clos, où ils vivent une situation dangereuse. Faites monter la température jusqu'à ce qu'elle devienne insupportable. Que va-t-il se passer ? Ce qui devrait être un petit groupe calme et rationnel va dégénérer en une mêlée confuse, divisée en clans et prompte à prendre de mauvaises décisions. Aucun des personnages non-joueurs n'a l'étoffe d'un meneur d'hommes. De plus, ils ont tous des failles susceptibles d'aggraver la situation. Les investigateurs ont certainement les leurs. Un peu d'exploration psychologique (sérieuse ou non, selon l'ambiance que vous avez choisi de donner) ne peut que faire du bien à l'ambiance !

- **Une reconnaissance à l'extérieur.** Vues de près, les silhouettes dans la brume sont beaucoup plus horribles. Pour l'instant, elles se contentent de progresser en direction de la maison sous le couvert de la brume. Si les investigateurs sont armés, ils peuvent s'installer à une fenêtre et faire des cartons tant qu'ils veulent. Au fait, combien de balles ont-ils ? Au bout d'un moment, les créatures s'éloignent hors de portée de tir… avant de revenir, plus nombreuses.

- **Démolir la Machine.** Prendre une barre à mine et fracasser cette saleté responsable de tous leurs ennuis est facile et défoulatoire. Un test d'Intuition réussi permet de comprendre que la saleté en question est aussi leur seule chance de retour… Si elle était détruite, il resterait une petite heure à la maison avant que les énergies résiduelles ne se dissipent et qu'elle ne soit consumée.

- **Comprendre où nous sommes.** Dubreuil commence très vite à couvrir un tableau noir d'équations, vite rejoint par Landeste. Tous deux, en bras de chemise, se mettent à discuter thermodynamique et mathématiques supérieures. Il faudra peut-être bien les séparer avant que la discussion ne tourne au pugilat. Au bout de deux heures, ils reviennent et déclarent qu'ils sont tombés d'accord pour baptiser l'endroit où ils se trouvent « dimension Oméga » (au sens de « point le plus lointain que l'on puisse atteindre »). Une solution ? Non, pas encore, mais ils y retournent.

- **Émettre un SOS.** Une fois la position de la maison déterminée, calculer une fréquence permettant d'émettre un message vers le monde normal est envisageable. Il y a, quelque part dans le bric-à-brac de l'atelier, un vieux manipulateur Morse. Normalement, il faudrait le raccorder à un câble télégraphique, mais si on enroule les fils qui en partent autour du grand bloc de quartz, et qu'on peut faire vibrer celui-ci à la bonne fréquence, on pourra communiquer avec la Terre. Seul souci : il n'y a personne pour entendre,

La panique monte

La chaleur et l'abattement aidant, tous les occupants de la maison oscillent entre crises de colère et crises de nerfs. Dans la littérature de l'époque, les premières étaient dévolues aux hommes et les secondes aux femmes, mais les choses sont moins simples.

Dubreuil est le seul qui reste égal à lui-même. Le retour à Asnières est un problème théorique passionnant, trop pour qu'il se laisse distraire par des considérations secondaires comme la survie du groupe. Cela ne l'empêche pas de calculer ce qui va se passer lorsque les batteries lâcheront, et de partager ses informations avec tout le monde. Il ne réalise pas bien que ses « je pense que notre mort sera indolore » et autres « il nous reste environ deux heures » ajoutent à la tension.

Adélie est une révoltée, pas une résignée. Elle fait de son mieux pour maintenir un semblant d'ordre, mais elle tente de trop en faire, au point de se rendre odieuse. Si elle sent qu'elle n'a plus le soutien des gens qu'elle essaye – sincèrement – d'aider, elle craque.

Landeste est un lâche avec un solide fond de mesquinerie. Quand il lève le nez de ses calculs, il est agressif. Ses piques habituelles sont désormais à la limite de l'insulte, mais il recule face à des menaces.

Joseph est soumis à une telle pression qu'il pourrait s'effondrer en larmes dans un coin… à moins qu'il ne flanque son poing dans la figure de Landeste pour un mot de trop, probablement à propos d'Adélie.

Fernand cherche un responsable et blâme le sâr, mais comme ce dernier n'est pas en état de se défendre, le vieux domestique reporte son agressivité sur son maître. « S'il ne s'était pas consacré à cette stupide Machine au lieu de travailler pour le ministère de la Guerre comme tous les savants qui se respectent, nous n'en serions pas là ! » Et sans même se rendre compte de ce qu'il dit, il ajoute : « Et mes fils seraient peut-être encore en vie ! »

Micheline passe du temps dans le jardin, à regarder l'herbe jaunir, puis roussir. Si vous voulez qu'elle perde complètement contact avec la réalité, elle pourrait s'avancer vers les silhouettes en répétant le nom de ses enfants. Ses vêtements s'enflamment au bout de quelques mètres, la sortant de sa transe. Qui sera assez courageux pour la rattraper avant qu'elle ne brûle vive ?

Quant à **Ernest**, il est prostré au fond d'un placard, la respiration oppressée, la tête rentrée dans les épaules, et griffe tous ceux qui s'approchent.

sauf si vous en décidez autrement. Les radioamateurs ne sont pas si nombreux en 1919. Une transmission TSF sera sans doute captée par l'armée… ou par un autre amateur d'expériences interdimensionnelles, humain ou pas.

- **Mettre le casque et se barrer d'ici.** C'est la meilleure solution, mais avant d'en arriver là…

Le monstre surgi de la brume

Une créature plus courageuse se lance dans le froid glacial (pour lui) de la maison. Elle ne s'attarde pas, tentant juste de s'emparer d'une victime avant de se replier. À défaut de pistolets, on peut improviser quelque chose avec des ustensiles de cuisine ou un tisonnier, mais le monstre est plus coriace que les ombres de l'acte I. Si les choses tournent mal pour les investigateurs, Ernest, totalement paniqué, se jette dessus toutes griffes dehors, leur assurant un round de répit avant de se faire tuer…

Rentrer !

N'importe qui peut piloter la Machine, mais il faut un POU de 25 pour y parvenir sans danger. Le sâr, avec un POU de 16, y est arrivé mais y a laissé sa raison. Par point d'écart entre 25 et le POU du pilote, il y a 10 % de risque d'effets secondaires. Ceux-ci prennent la forme d'une perte d'1d10 de SAN, assortie au choix d'une dépendance à l'expérience, d'un contact avec des intelligences inhumaines, d'une sensibilité accrue aux autres dimensions, et ainsi de suite.

Dubreuil n'y pensera pas, mais rien n'oblige à ce que la Machine soit pilotée par une seule personne. On peut additionner le POU de deux ou trois personnes. Il faut désosser le casque et poser des électrodes supplémentaires sur le câble, ce qui prendra une demi-heure à Joseph.

Comment fait-on pour déplacer une maison et ses occupants à la seule force de son cerveau ? Dubreuil n'a qu'une idée floue

Deux mauvaises nouvelles

La brume se rapproche de la maison, lentement mais sûrement. Lorsqu'elle franchit le bassin, il y a un jet de vapeur… Les poissons rouges sont instantanément bouillis vivants. Dubreuil estime, d'après sa vitesse actuelle : « Nous en avons pour environ huit heures avant qu'elle n'atteigne la maison… »

« … mais ce n'est pas grave, parce que la chaleur nous tuera bien avant. » Les thermomètres montent en flèche. 30 degrés, 35, 40… Tout le monde est bientôt trempé de sueur. Les lourds vêtements d'hiver sont abandonnés. L'eau courante ne fonctionne plus, et à part quelques bouteilles d'apéritif, il n'y a rien à boire dans la maison. Au bout d'une heure, les surfaces métalliques deviennent désagréablement chaudes, puis carrément brûlantes (1d2 points de dommages si on les touche à mains nues). Les boiseries se mettent à fumer, sans prendre feu… pour l'instant. Le papier roussit et se racornit. La respiration devient difficile.





Les silhouettes

CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	8	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de vie 17

Compétences
Être silencieuses et menaçantes 80 %

Armes :
• Griffes 40 %
Dégâts 1d8 +4

Protection : 3 points de cuir.
SAN : 1/1d10.

du processus. Landeste, considérant que la dimension Oméga se trouve dans la partie basse du spectre (la chaleur et le rouge), leur conseille de penser à quelque chose de bleu… Le conseil n'est pas mauvais, mais si les investigateurs font du zèle ou ne pensent pas tous à la même nuance de bleu, ils risquent de se retrouver dans un désert gelé, à un endroit où même les atomes ne bougent plus.

La solution « par défaut » est que les personnages se retrouvent sur Terre presque instantanément, soulagés de 3 nouveaux points de magie. Maintenant, personne ne garantit que ce soit exactement la réalité d'où ils sont partis. Le décalage peut être dramatique ou être fait de petites choses dérangeantes…

Vu de l'extérieur, le retour de la maison est aussi spectaculaire que son départ. Elle paraît grandir, comme si elle arrivait de très loin, puis elle se pose avec un « bang » assourdissant qui volatilise toutes les vitres du quartier. Elle penche un peu, le mur côté jardin présente une lézarde assez large pour que l'on y passe le bras, mais sinon, elle a plutôt bien résisté.

Conclusion

L'événement du 18 janvier sera mis sur le compte d'une explosion de gaz. Les Dubreuil devront déménager. Le professeur s'installera dans une ferme à la campagne, avec ses domestiques et son assistant. Adélie restera à Paris et s'efforcera de trouver l'amour. Le sâr finira par reprendre connaissance, mais sera mûr pour Charenton. Dubreuil, absolument pas découragé, cherchera un autre médium et travaillera à « perfectionner son invention ». À moins que vous n'ayez envie d'utiliser la Machine comme axe d'une campagne, dans quelques mois, sa propriété sera ravagée par un incendie, peut-être bien allumé par un Landeste qui ne s'est pas remis de ses épreuves. Cette fois, il n'y aura pas de survivants. Les notes de Dubreuil et son prototype amélioré disparaîtront dans la catastrophe… ou pas.

Et en grandeur nature ?

Ce scénario peut tout à fait fonctionner en grandeur nature, pour peu que vous ayez un local assez grand pour être divisé en une « cave », un « salon » et une « cuisine ». L'idéal serait un vrai pavillon de banlieue, ou une maison avec jardin. Sous cette forme, il devrait être jouable en trois ou quatre heures.
Il n'y a pas d'« investigateurs ». Les joueurs incarnent les personnages définis au chapitre « Dramatis Personae ». Leurs interactions forment le gros de la soirée, et vous avez juste à relancer l'action à chaque fois que la tension retombe, en suivant la trame du scénario. Quant à vous, vous pouvez vous réserver le rôle du sâr, ce qui est une solution simple et efficace, ou endosser le rôle de l'un des domestiques. Dans ce cas, prévoyez un ou deux petits papiers donnant des instructions au joueur du sâr (« tu ressens le besoin de descendre à la cave » et « tu ne te souviens plus de ce que tu as fait à la cave » suffisent *a minima*).

Pour les règles, faites au plus simple : les personnages ont tous 3 points de vie, chaque touche (simulée !) fait perdre un point de vie, les armes à feu plongent dans l'inconscience et le « blessé » revient à lui avec 1 point de vie. Personne ne meurt, à moins que vous n'ayez un stock de costumes de monstres et envie d'un final à grand spectacle. Dans ce cas, faites-vous plaisir ! Laissez l'interprétation de la Santé mentale aux joueurs, sans les forcer à quoi que ce soit – généralement, il suffit de les encourager à en faire juste un poil trop pour obtenir des scènes mémorables.

Selon vos moyens, la mise en scène peut être très simple ou très élaborée. La Machine peut se limiter à quelques cartons judicieusement scotchés les uns aux autres et à un casque en fil de fer ou être une vraie carcasse métallique avec des cadrans et des boutons, sans oublier un vidéoprojecteur pour les apparitions. Les « papillons » de l'acte I peuvent être de simples confettis de grande taille (cherchez « confettis papillons » sur Internet, vous trouverez vite votre bonheur). Un comparse vêtu de noir avec une cagoule peut faire une Ombre tout à fait acceptable. Si vous le pouvez, dans l'acte II, montez le chauffage, tirez les rideaux et allumez quelques lampes rouges. Quant aux monstres du final, le stress et la pénombre aidant, un drap de lit taché et déchiré et un masque en latex suffisent à faire un monstre très convaincant.



6e édition française



Livre 5
La Débacle
Scénarios et aides de jeu, France, Années 40

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi

Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2

Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières



Aktion Hel

SCÉNARIO MOYEN-MÉTRAGE

Fiche résumé

Où les investigateurs chassent le fantôme au cœur du symbole de la puissance de l'armée française.

En quelques mots

Un meurtre mystérieux sur la ligne Maginot conduit les investigateurs à découvrir un complot nazi. Qui a tué Mlle Josset, la pianiste de Mlle Lys, chanteuse bien connue, en tournée pour le Théâtre aux Armées ?

Implication des investigateurs

- Si tous les personnages sont des hommes, la solution la plus simple est de considérer qu'ils sont tous rattachés à la prévôté militaire, et donc chargés de l'enquête, sous l'autorité toute nominale d'un gendarme dépassé par l'affaire.
- Si certains d'entre eux sont flics « dans le civil », l'autorité militaire réclame l'assistance de la Sûreté, qui leur dépêche une équipe de cracks.
- Si vous optez pour des détectives amateurs, la casemate est pleine de jeunes soldats curieux, brûlant de venir en aide à la très désirable Mlle Lys.
- Une équipe de vétérans de l'investigation paranormale jouit peut-être d'un certain crédit dans les hautes sphères. Dans ce cas, un motard leur apporte une invitation à déjeuner place Beauvau, au ministère de l'Intérieur. Au café, leur hôte, un monsieur très urbain et très discret, leur expose le cas et leur demande « comme un service » de se pencher dessus. Leurs autorisations de circuler et autres ordres de mission sont déjà prêts.
- Les investigatrices méritent une mention particulière. Actrices et chanteuses mises à part, elles n'ont rien à faire sur la ligne Maginot. La meilleure solution est de considérer qu'elles participaient aussi à la représentation qui a précédé le meurtre. Elles sont sur place, et ont autant de raisons de jouer les détectives amateurs que les soldats de la casemate.
- Si vous avez une investigatrice dénuée de tout talent artistique, elle s'est arrangée pour rejoindre le Théâtre aux Armées pour retrouver son amoureux, qui est justement cantonné sur les lieux du crime. Elle a joué une saynète tant bien que mal, a eu la surprise d'être très applaudie par des spectateurs sevrés de présence féminine… et on revient à l'hypothèse précédente.

Enjeux et récompenses

- Comprendre pourquoi Mlle Josset est morte, et qui l'a tuée.
- Aider Jean d'Alibert à reposer en paix.
- Survivre à l'attaque des « damnés ».
- Sauver les casemates piégées par l'espionne allemande au cours de ces derniers mois.
- Ce scénario a pour principale finalité de servir de prélude à *La Maison reste ouverte pendant les travaux*. À ce titre, la principale « récompense » qui attend les personnages est d'être inscrits par les Allemands sur une liste d'individus nuisibles.
- Un gain d'1d10 points de SAN en fin de scénario sera le bienvenu.

Ambiance

La ligne Maginot est un environnement souterrain, bétonné, étouffant. Allez-y franchement sur la *claustrophobie* : enquêter là-dedans, c'est comme d'enquêter dans un sous-marin. Dehors, il n'y a que huit heures de mauvaise lumière par jour, il neige et il fait -20 °C. La météo permet de créer un important degré d'*isolement*. En plein blizzard, même les autres postes fortifiés, qui ne sont qu'à quelques minutes de marche, semblent très loin.
Autre élément inhabituel, la *technologie*. L'action prend place dans des installations ultramodernes, bourrées de machines flambant neuves, plutôt que dans l'habituel décor de manoirs croulants et d'archives poussiéreuses.
Enfin, à cette époque et dans ce décor, la menace nazie est une donnée de base, mais où est l'espion ? Encouragez une saine dose de *paranoïa*. Les investigateurs ont rarement besoin qu'on les pousse dans cette direction !

À l'affiche

Mlle Lys de Neige
Jeune chanteuse patriote et complice involontaire des nazis.

Mlle Josset
Une espionne nazie que la mort n'empêche pas de continuer à nuire.

Jean d'Alibert
Être mort depuis soixante-dix ans n'empêche pas cet ancien cuirassier de la Garde impériale d'avoir les intérêts de la France à cœur.

Albert Chapellier
Politiquement douteux, ce patrouilleur est une source de renseignements à manier avec des pincettes.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	x8
Nombre de joueurs	
Époque	1940



Affiche de propagande française

Situation historique

Ce scénario se situe pendant la « drôle de guerre ». Le Reich envahit la Pologne le 1er septembre 1939. La Grande-Bretagne et la France déclarent la guerre à l'Allemagne le 3 septembre. Cinq millions de Français, mobilisés, rejoignent leurs régiments. Une offensive française ultra-limitée, en septembre, mène à la conquête de quelques villages allemands, vite reperdus.

Depuis, il ne se passe plus rien. Les communiqués quotidiens de l'état-major, fidèlement reproduits par la presse, sont d'infinies variations autour de l'idée d'une « journée calme sur l'ensemble du front ».

La stratégie franco-britannique est moins idiote qu'il n'y paraît. À l'abri derrière la ligne Maginot, protégées sur les mers par la Royal Navy, les démocraties tentent de gagner du temps, tout en hâtant leurs préparatifs militaires, très incomplets à la déclaration de guerre. Elles misent sur le blocus pour asphyxier un régime nazi perçu comme impopulaire auprès des Allemands. Le 8 novembre 1939, une tentative d'attentat contre Hitler échoue de justesse, apportant une certaine crédibilité à cette dernière notion. Comme le répètent les affiches de propagande montrant une toute petite Allemagne face aux immenses empires britannique et français : « Nous vaincrons, parce que nous sommes les plus forts ».

Sur le terrain, la troupe s'ennuie. Des patrouilles en profondeur ramènent parfois quelques prisonniers, un échange occasionnel de tirs d'artillerie brise de temps à autre la monotonie, mais vu au ras du sol, tout cela dégage un profond sentiment d'absurdité.

L'hiver 39-40 est extrêmement rigoureux, empêchant ou limitant l'entraînement. Les soldats jouent à la belote, écoutent la radio sur des postes de TSF offerts par le gouvernement et tuent le temps en attendant le printemps et l'offensive, sans se douter qu'elle sera allemande. Ah, et ils boivent aussi pas mal : l'armée française consomme le chiffre faramineux de deux millions de litres de vin *par jour*.

Bizarrement, malgré tout, le moral tient. Personne n'est fou de joie à l'idée d'une nouvelle guerre, mais la majorité de la population estime qu'il faut la faire. Cela n'empêche pas les discussions politiques, souvent animées…

L'insigne des soldats de la ligne Maginot

Mise en place

Introduction des investigateurs

Le samedi 6 janvier 1940, Mlle Lys de Neige, un jeune talent de la chanson française, se produisait à la casemate DN-V, un poste fortifié de la ligne Maginot, dans le cadre d'une représentation du Théâtre aux Armées. Elle a recueilli son succès habituel. Découvrant en toute fin de soirée que sa voiture était en panne, elle s'est retirée avec sa pianiste dans un logement mis à sa disposition par le capitaine de Bussières, commandant du poste.

Vers 3 heures du matin, ses hurlements ont réveillé ses voisins. Il a fallu plusieurs minutes pour faire sauter la porte de la chambre qui, comme toutes les portes de la casemate, était en métal. À l'intérieur, les secours ont trouvé Mlle Josset, la pianiste et assistante de Mlle Lys, le crâne défoncé. La chanteuse, hystérique, n'a rien pu dire. Rien dans la pièce, qui était fermée à clé de l'intérieur, n'est susceptible d'avoir servi d'arme du crime.

Un crime impossible dans une installation militaire en activité ? Le commandement veut tirer cette histoire au clair, et vite. Les investigateurs peuvent être mis sur l'affaire par de nombreux biais, l'essentiel étant qu'ils aient l'autorisation de se rendre sur place et d'enquêter. S'ils sont en région parisienne, ils prennent un avion aux hublots peints en noir, qui les dépose sur un terrain situé « quelque part en Alsace ». De là, ils sont pris en charge par un chauffeur visiblement frigorifié. Suivant un itinéraire conçu pour les égarer, ils traversent plusieurs villages déserts, évacués depuis septembre 1939[1], avant d'arriver sur place.

1 Dans les semaines qui ont suivi la déclaration de guerre, des centaines de milliers d'Alsaciens ont été relogés tant bien que mal dans le Sud-Ouest.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Les occultistes nazis ont plusieurs longueurs d'avance sur un Bureau S en pleine déliquescence (voir l'aide de jeu de la page 23). L'Aktion Hel est l'un de leurs projets phares.

Hel, comme chacun sait, est la déesse germanique des Morts. Fille de Loki, elle règne sur un enfer glacé peuplé de lâches qui se sont déshonorés au combat.

Bien sûr, « Hel » n'existe pas vraiment. Si on grattait un peu, son visage putréfié laisserait la place à quelque chose d'encore pire : Ithaqua. Les chercheurs nazis se gardent bien d'approcher directement une entité aussi redoutable. En revanche, ils ont trouvé un relais, un « homme froid », un sorcier au service du Grand Ancien. Avec son aide, ils ont mis en place un stratagème qui, le moment venu, leur permettra de mettre les « damnés de Hel » au service du Reich. En réalité, il s'agit d'esprits inférieurs liés au froid et à la faim plutôt que d'authentiques morts-vivants, mais pour l'heure, leur classification exacte importe moins que leur utilité militaire.

Mlle Lys de Neige est une chanteuse patriote, qui est en train de se tailler une petite popularité via le Théâtre aux Armées. Depuis six semaines, elle va de cantonnement en garnison, chantant l'amour de la patrie, l'amour tout court, le sacrifice du second au profit du premier, et ainsi de suite. Mlle Lys est une brave fille, mais Mlle Josset, sa pianiste, est au service de l'Allemagne. Elle laisse un petit morceau de fer noir dans chaque ouvrage de la ligne Maginot qu'elles visitent. Lorsque l'heure de l'offensive allemande sonnera – elle aurait dû commencer mi-novembre, mais elle a déjà été reportée plusieurs fois, et le sera encore à de nombreuses reprises jusqu'en mai – des occultistes positionnés dans le *no man's land* prononceront les incantations appropriées, et les casemates de la ligne attireront les pensionnaires de l'enfer de Hel. Submergées par des fantômes gelés, les troupes françaises auront autre chose à faire qu'à lutter contre les Allemands…

Pour une fois, le grain de sable est d'origine surnaturelle. La casemate DN-V est construite à proximité du lieu de l'un des plus violents affrontements de la guerre de 1870. De nombreux soldats français ont été tués à proximité. Certains traînent toujours aux alentours, au moins en esprit. L'un

d'eux, Jean d'Alibert, a surpris le manège de Mlle Josset. Sentant que le morceau de fer noir était porteur d'une forte « charge » surnaturelle, et vaguement conscient que les hostilités avaient repris entre la France et l'Allemagne, il a pris sur lui d'exécuter la traîtresse à l'aide de son fidèle sabre de cavalerie.

Guerre psychologique

Un bon moyen de renforcer la paranoïa des investigateurs est de leur rappeler sans cesse que les Allemands sont là, tout près. Ils ne se laissent pas oublier.

- Physiquement, la frontière est à deux kilomètres au nord, de l'autre côté de la forêt. « Ils » font des patrouilles sous le couvert des arbres, sans jamais s'approcher de la ligne des forts. Les soldats se demandent ce qu'ils peuvent bien fabriquer. Installent-ils des caches de matériel ?
- Les Allemands font des efforts pour saper le moral des soldats français. Des avions lâchent régulièrement des tracts sur le *no man's land*. Les patrouilles les ramassent et les remettent à leurs officiers, qui les détruisent. Leurs slogans manquent singulièrement de subtilité, affirmant des choses comme : « Soldat français, ne laisse pas les ploutocrates de la City t'envoyer au massacre ! », « Pourquoi vous battez-vous ? », « Hitler veut la paix ; Daladier, c'est la guerre ! »
- La radio allemande a des émissions de propagande en français, animées par un journaliste renégat, Paul Ferdonnet, alias « le traître de Stuttgart » (si vous avez le courage de les écouter, on en trouve sur YouTube). Le commandement interdit formellement d'écouter ce « tissu d'âneries », mais certaines de ses « nouvelles » donnent naissance à des rumeurs. Du fond de la ligne Maginot, soumis à « l'information » à la sauce de l'armée française, comment être sûr que la Kriegsmarine n'a pas bombardé Madagascar ? Ou que les Allemands n'ont pas fait des milliers de prisonniers un peu plus à l'est ?
- L'espionnite fleurit à tous les échelons. Beaucoup de militaires sont persuadés qu'une « Cinquième colonne » se tient prête à commettre sabotages et assassinats. Reste à démasquer ses agents avant qu'il ne soit trop tard !



Mlle Lys et ses compagnons, octobre 1939

Acte I : Parmi les sous-mariniers des collines

Les lieux

La casemate DN-V (« cinq », pas « vé ») est un poste avancé d'un gros ouvrage fortifié dont le nom ne sera pas divulgué aux personnages.

Un tunnel bétonné relie DN-V au fort principal, mais le commandement a jugé utile, peu après la découverte du crime, de fermer les énormes portes métalliques antiexplo-

Bande-son

Procurez-vous quelques titres d'époque, que la TSF passera en fond sonore pendant l'enquête. *Ça fait d'excellents Français*, de Maurice Chevalier, est un classique, tout comme *Il travaille du pinceau*, de Georgius, ou n'importe quoi par Ray Ventura. *On ira pendre notre linge sur la Ligne Siegfried* est d'actualité. *Tout va très bien, Madame la marquise* est un peu antérieur, mais prend d'étranges résonances prémonitoires quand on l'écoute en sachant ce qui va se produire au mois de mai. Si vous voulez un échantillon du répertoire de Mlle Lys, *Mon petit kaki*, de Germaine Lix, ou *Souris-moi et dis-moi bonne chance*, de Lucienne Deyle, feront l'affaire.

Aux actualités

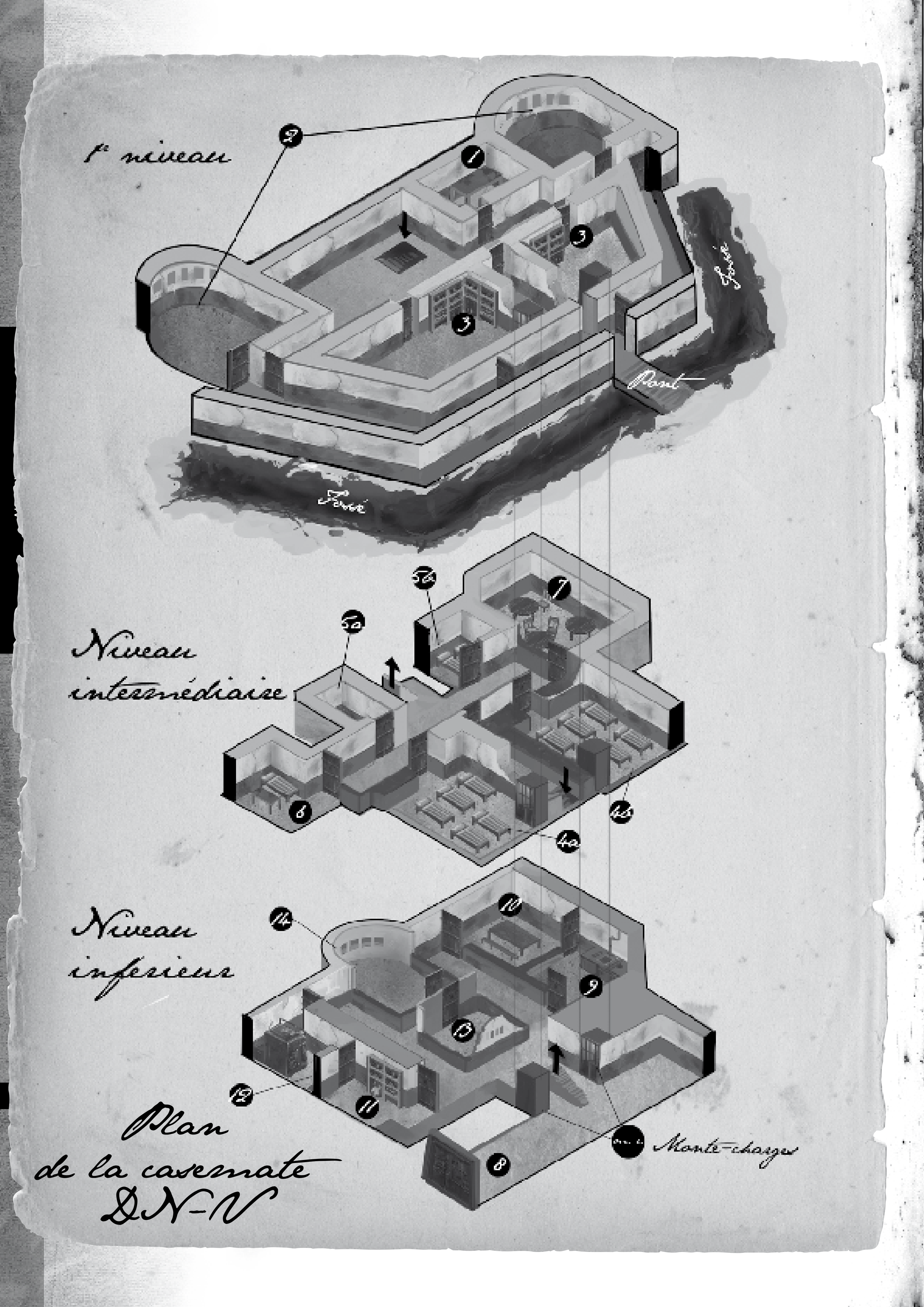
Si vous avez besoin de quelques faits et noms pour aider les joueurs à s'orienter, sachez que :

- **Albert Lebrun** est président de la République. **Édouard Daladier** est président du Conseil et ministre de la Guerre. Lebrun est un président discret même selon les normes de la IIIe République. La presse surnomme Daladier « le taureau du Vaucluse » et loue son « infatigable énergie ». En réalité, ce radical (centre-gauche) est dépassé par ses responsabilités.
- **George VI** est roi d'Angleterre. Son premier ministre est **Neville Chamberlain**, un conservateur modéré, secondé par **Lord Halifax**, ministre des Affaires étrangères. Le très bouillonnant **Winston Churchill** est Premier Lord de l'Amirauté.
- Le commandant en chef de l'armée française, et généralissime de la coalition franco-britannique, est le **général Gamelin**, ancien bras droit du maréchal Joffre. Le corps expéditionnaire britannique, le BEF, est commandé par **Lord John Gort**. Le secteur où se déroule l'aventure est commandé par le **général Maurice Lucas**, qui vient tout juste de recevoir ses étoiles de général de division. Il a la soixantaine martiale et de belles moustaches grises.
- Parmi les futurs premiers rôles, le **maréchal Pétain** est ambassadeur à Madrid. **Charles de Gaulle** est encore colonel. Dans les années 30, il a publié plusieurs livres qui ont soulevé des controverses parmi les experts, sans passionner le grand public. Basé à Metz, il cultive des amitiés politiques à Paris.
- L'Italie fasciste est encore neutre. Elle ne déclarera la guerre à la France qu'en juin 1940.
- Commencée le 1er septembre, la campagne de Pologne a duré trente-cinq jours et s'est achevée par la prise de Varsovie par la Wehrmacht. Les informations sur la situation polonaise sont rares, mais il semble qu'il s'y passe des choses affreuses. Le gouvernement polonais en exil, installé à Angers, s'efforce de reconstituer une armée.
- La seule guerre « active » est, depuis le 30 novembre, la guerre d'Hiver entre la Finlande et l'URSS. À la surprise générale, « l'héroïque Finlande » tient tête à son « barbare » agresseur soviétique. Les actualités ne manquent jamais de souligner que les Russes sont « alliés » aux nazis.
- L'ambiance en France est autant à l'anticommunisme qu'à l'antinazisme. Le pacte germano-soviétique, signé fin août 1939, a été perçu comme une alliance en bonne et due forme entre les deux dictatures. Le fait que l'URSS soit entrée en Pologne sous prétexte de la « protéger » des nazis, et en occupe la moitié orientale, n'a rien fait pour arranger la popularité de Staline. *L'Humanité* ne paraît plus depuis la fin août 1939. Le PCF, interdit fin septembre 1939, se trouve dans la clandestinité. Les autorités militaires vivent dans la peur de la « subversion communiste » censée aider les Allemands en sabotant l'effort de guerre au front et dans les usines. À la stupéfaction horrifiée des Britanniques, l'état-major français planche discrètement sur des scénarios d'invasion de la Russie par le Caucase et le Grand Nord.

Un coup d'œil sur janvier 1940

Les actualités hebdomadaires destinées aux soldats, produites par le Service Cinématographique des Armées, sont disponibles sur le site : http://www.ecpad.fr/?s=1940

Chaque épisode dure environ un quart d'heure et constitue un excellent moyen de mettre les joueurs dans l'ambiance.


1er niveau
2
1
3
3
Fossé
Pont
Fossé
Niveau intermédiaire
5a
5a
7
6
4a
4b
Niveau inférieur
14
10
9
13
12
11
8
Monte-charges
Plan de la casemate DN-V



sion qui permettent d'isoler chaque élément de la ligne fortifiée. Elles sont commandées par des moteurs électriques, et impossibles à manœuvrer depuis le tunnel. Personne ne manquant à l'appel, l'assassin est forcément encore sur les lieux.

DN-V est une coque de béton aveugle, épaisse de trois mètres, enterrée sous une épaisse couche de terre. L'unique accès est une passerelle métallique qui passe au-dessus d'un « fossé diamant » large de quatre mètres et profond de cinq. Elle est amovible, et deux meurtrières conçues pour des mitrailleuses balayent son emplacement. La devise de la ligne, « S'enterrer dans les ruines plutôt que de se rendre », est gravée au-dessus de la porte.

À l'intérieur, les parois sont peintes en gris sombre sur un peu plus d'un mètre, puis en blanc grisâtre jusqu'au plafond. Le sol, en béton nu dans les zones de travail, est couvert d'un linoléum verdâtre dans les zones de vie. L'intérieur est éclairé par des ampoules trop vives, et résonne du bourdonnement de lointains générateurs. Il fait 16 °C, les frileux portent gants et cache-nez. Des odeurs de peinture, d'huile de moteur et de métal chaud flottent dans l'air.

- Une petite esplanade est aménagée à **l'extérieur**. Deux luxueuses voitures civiles, tout à fait incongrues dans ce décor, sont garées sous des filets de camouflage. Leurs vitres sont tendues de papier noir. La première est couleur crème, la seconde d'un bleu vif. Toutes deux sont couvertes de givre.
- **Le premier niveau** est occupé par un ***poste de commandement (1)***, qui ressemble à n'importe quel bureau. De part et d'autre se trouvent des ***postes de tir (2)*** où sont installés une paire de canons antichars de 75 mm. La batterie a été baptisée « Tap'Dur » par les hommes, celle de l'ouest est « Joséphine ». Deux ***réserves de munitions (3)*** sont reliées par des monte-charges ***(m. c.)*** au tunnel principal, trois étages plus bas, et un système de chute permet d'évacuer les douilles.
- Des escaliers métalliques permettent de descendre au **niveau intermédiaire**, où vivent 25 soldats et leurs officiers, et où a eu lieu le crime. Les hommes sont logés dans deux ***chambrées (4a et 4b)*** qui sentent les pieds, la testostérone et l'ennui. Les ***chambres des officiers (5a et 5b)*** se limitent à deux couchettes, deux armoires métalliques et deux petits bureaux. Il y a à peine plus de place que dans un compartiment de train. L'officier commandant la casemate a une ***chambre individuelle (6)***, où la seconde couchette est remplacée par un espace de travail. Le spectacle de Mlle Lys a eu lieu au ***foyer du soldat (7)***, une salle assez vaste, meublée de tables et de chaises en bois, où l'on trouve jeux d'échecs, cartes et matériel de correspondance, sans oublier un piano droit. Le soldat Barbaroux, peintre dans le civil, est en train d'y réaliser une fresque représentant une plage tropicale peuplée de jeunes filles (il s'efforce de leur donner les traits des fiancées de ses potes).
- Le **niveau inférieur** est consacré à l'intendance. En plus du ***tunnel vers le fort principal (8)***, il est occupé par une ***cuisine (9)***, un ***réfectoire (10)***, des ***réserves de nourriture (11)***, un ***générateur à essence (12)***, un ***poste de tir intérieur couvrant l'accès à l'étage (13)*** et un ***poste de tir extérieur (14)***, aménagé pour un quatuor de mitrailleuses. Celui-ci donne sur la face nord de la casemate, défendue par un second fossé diamant, dont le bord se trouve pile à hauteur des meurtrières des mitrailleuses.


Le capitaine Louis de Bussières entouré de ses hommes

Premières constatations

Les investigateurs sont accueillis par le **capitaine de Bussières**, l'officier responsable. Il leur offre un café, examine leurs accréditations et les conduit sur les lieux du crime (5b sur le plan). C'est une chambre d'officiers banale. Le cadavre de M[lle] Josset n'a pas été enlevé, mais il a été allongé sur son lit et recouvert d'un drap.
Un examen des lieux permet de découvrir les éléments suivants :

- La porte métallique est endommagée, mais pas détruite. Un examen du pêne confirme qu'elle était fermée de l'intérieur, ce qui n'a rien que de très normal pour deux femmes qui voulaient passer une nuit tranquille dans un bâtiment militaire.
- La porte est le seul moyen d'entrer dans la pièce. Il y a bien une ventilation, mais ses bouches sont grillagées et ne mesurent qu'une vingtaine de centimètres de diamètre.
- M[lle] Josset était une jolie femme mince d'une petite trentaine d'années, aux cheveux châtains et aux yeux verts. Elle porte une très profonde plaie sur le sommet de la tête. Le crâne a éclaté et le cerveau est exposé (et endommagé). Un test de Médecine permet d'imaginer un instrument lourd et tranchant, par exemple un hachoir. Une expérience de l'autre guerre, ou un succès spécial, fait plutôt penser à un sabre de cavalerie. Si aucun des investigateurs n'est médecin, le fort principal dépêche le **docteur Sourre**, qui fera l'autopsie et leur communiquera son rapport.
- La pièce ne renferme rien d'anormal, en dehors du cadavre. Les bagages des deux femmes ne contiennent rien de particulier : tenues de ville, costumes de scène, parfums, cosmétiques.
- Leurs papiers et autorisations sont au nom d'Agathe Gillouin, dite Lys de Neige, et de Jeannette Josset. Tout semble en règle.

De Bussières, qui est resté pour assister à cette première fouille, annonce aux investigateurs qu'il retourne dans son bureau. Il leur affecte le sous-lieutenant Chastel, qui sera leur accompagnateur pour la durée du séjour.

Les gens

DN-V abrite 25 soldats, 5 officiers et sous-officiers, plus une chanteuse traumatisée, deux artistes anxieux, les personnages… et une paire de fantômes. Si les investigateurs procèdent à l'interrogatoire de tout le monde, amusez-vous à créer quelques « gueules » supplémentaires, selon vos besoins.

Les officiers

- **Le capitaine Louis de Bussières** a 35 ans, les sourcils froncés en permanence et une magnifique moustache noire qu'il a tendance à mâchonner. Il porte fièrement le béret des troupes de forteresse, dont l'écusson représente un canon sortant d'une casemate, avec la martiale devise : « On ne passe pas ». Dans l'ensemble, il est apprécié par ses hommes. Il est strict juste ce qu'il faut et fait de son mieux pour les garder occupés. Malheureusement, les investigateurs ne lui plaisent pas. S'ils sont militaires, ils ne sont pas assez gradés ou trop indépendants, s'ils sont civils, ils n'ont rien à faire là. Il reste courtois, mais il limite ses contacts avec eux au strict minimum. S'ils arrivent à se faire apprécier, ils trouvent un meneur d'hommes que la guerre a changé en bureaucrate débordé et qui déteste ça. Il mentionne qu'il n'aurait pas accueilli M[lle] Lys « et sa clique » s'il n'avait pas reçu un ordre direct de ses supérieurs. « Le Théâtre aux Armées, c'est très bien, mais au cantonnement. Au-dessus, ils m'ont dit que c'était trop loin, par ce froid, et ils m'ont *suggéré* de la faire venir. »
- **Le sous-lieutenant Lucien Chastel** a 23 ans, les cheveux blonds et un visage un peu poupin. C'est un artilleur qui, pour l'instant, n'a pas ouvert le feu une seule fois en conditions réelles. Il fait travailler ses hommes à des exercices de pointage, qui lui laissent assez de temps libre pour cornaquer les investigateurs. Le crime a eu lieu dans sa chambre – dans son lit, en fait – et il aimerait bien que les investigateurs trouvent l'assassin, parce que son lit de camp au foyer du soldat est inconfortable au possible. Dans l'ensemble, il aimerait bien que tout ça soit terminé au plus vite, « tout ça » étant l'enquête *et* la guerre.



Le capitaine de Bussières

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	65
Aplomb	1

Compétences

Artillerie	45 %
Bureaucratie	30 %
Commandement	60 %
Discrétion	30 %
Tactique	50 %
Vigilance	30 %

Armes

• Pistolet 7,65 mm Dégâts 1d8	60 %

- **Le lieutenant Henri Bloch** a 25 ans, des traits taillés à la serpe et des cheveux châtains. Il partage la chambre du crime avec Chastel, mais contrairement à lui, il a le feu sacré. Sa principale responsabilité est d'organiser des patrouilles dans le *no man's land* qui s'étend au nord de la casemate. Il les mène avec talent. À la fois très antinazi et très à gauche, il se trouve en conflit larvé avec de Bussières, conservateur dans l'âme. Il s'intéresse à l'enquête, surtout parce qu'il est bloqué à l'intérieur de la casemate tant qu'elle n'est pas terminée.
- **L'adjudant Philippe Moussereau** a une quarantaine avancée, une calvitie qui le désespère et un rhume tenace. Responsable de l'intendance, il passe sa vie en inventaires et en décomptes des rations. Il est parfaitement heureux dans son troisième sous-sol. Pour ce qui le concerne, la guerre peut bien durer dix ans. Au moins, ici, il n'a pas sa femme sur le dos, « parce que la Germaine, c'est pas un cadeau, oh ça non ! »
- **Le sergent Jules Lallemand**, dit « Julot Leboche », dit « Peau-de-Vache » a la trentaine, une barbe noire trop fournie pour être réglementaire et une grande gueule. Contremaître chez Renault dans le civil, il continue son métier ici, avec un flingue en plus. Il aimerait bien que « ça commence enfin ». C'est lui qui a bricolé la charge qui a fait sauter la porte. En dehors de ça, il n'a rien remarqué.

La troupe

La casemate est pleine de jeunes gens sympathiques, sans doute un peu intimidés par les enquêteurs, et tout à fait désireux de répondre à leurs questions. L'ennui est que ces braves soldats n'ont rien vu de spécial. Donnez-vous un peu de mal pour les animer. L'acte II secouera davantage les joueurs s'il concerne des gens avec qui leurs investigateurs ont bu un jus au foyer du soldat, plutôt que de vagues silhouettes.

- **Marcel Roussé** est un Parigot débrouillard, qui a la réputation d'être capable de procurer n'importe quoi à n'importe qui. C'est excessif, mais si on veut un saucisson, des rations de tabac supplémentaires ou des photos de demoiselles dévêtues, il est effectivement votre homme. Comme en plus, il bosse aux cuisines, il est très populaire.
- **Étienne Gallet** est le benjamin de la casemate. Il a 18 ans, le mal du pays et une petite amie prénommée Francine à qui il écrit de longues lettres. C'est aussi un excellent artilleur, avec un talent inné pour les maths.
- **Raymond Guy** est « l'ancien », qui a fait l'autre guerre. Il a 47 ans, une solide philosophie militaire qui consiste à bien manger, à bien boire et à ne jamais se porter volontaire. Il adore ses canons et n'arrête pas de les comparer à ceux de « la dernière fois ». En plus d'être artilleur, il a une formation d'infirmier qui lui a valu de procéder au premier examen du corps. Il ne faut pas attendre de lui une analyse médico-légale très poussée. Pour l'arme du crime, son idée est une hache d'incendie. Il y en a plusieurs dans la casemate, mais aucune n'a servi.
- **Roland Pichon** est un costaud taciturne, préposé à l'entretien des canons. Il fait du bon travail, mais de Bussières, qui le soupçonne de « sympathies communistes », le fait surveiller. Pichon était bel et bien membre du PCF, mais il a décidé de mettre la politique entre parenthèses pour l'instant, ce qui ne l'empêche pas de grogner contre « ce capitaine fasciste ».
- **Gustave Barbaroux** est opticien en région parisienne. Chargé d'entretenir les délicats appareils de visée des canons, il occupe ses loisirs à dessiner. Ses caricatures amusent ses amis, sa réussite la plus spectaculaire est la fresque du foyer du soldat, mais les investigateurs s'intéresseront sans doute davantage à son œuvre en cours (voir l'encadré « Traces », p. 16). Il est un peu médium et, depuis le crime, il se sent très mal à l'aise, au point de souffrir de brefs accès de claustrophobie.
- Maréchal-ferrant dans le civil, **Fernand Montgourd** est un Auvergnat d'une trentaine d'années, avec de gros poings et des bras de gorille. Avant son départ, son papa lui a expliqué comment tuer son Boche, d'après sa propre expérience de Verdun. « C'est comme les lapins, un bon coup sec sur la nuque, et après, on le saigne ». Il participe aux patrouilles dans l'espoir d'essayer, pour l'instant sans succès.
- **Albert Chapellier** est un grand escogriffe de 25 ans, aux épais sourcils et à la mâchoire prognathe, dont l'uniforme paraît trop étroit pour sa carrure. Il est de toutes les patrouilles, et c'est le seul qui semble avoir quelque chose à dire aux investigateurs. Son témoignage sera abordé plus loin.

Les artistes

- **Mlle Lys de Neige** est une jolie brune à la peau laiteuse, âgée d'une vingtaine d'années. Elle est pratiquement aphone à force d'avoir hurlé. « Ces portes et ces murs sont *tellement* épais, j'ai cru que personne ne m'entendrait ». Elle délivre son témoignage dans un murmure enroué. Spécialisée dans les chansons d'amour à faire pleurer dans les chaumières, elle les chante vêtue d'une robe moulante, fendue juste assez haut pour que le public puisse apercevoir, de temps à autre, un morceau de jarretelle et un petit bout de cuisse. Elle n'entretient aucune illusion sur son talent,

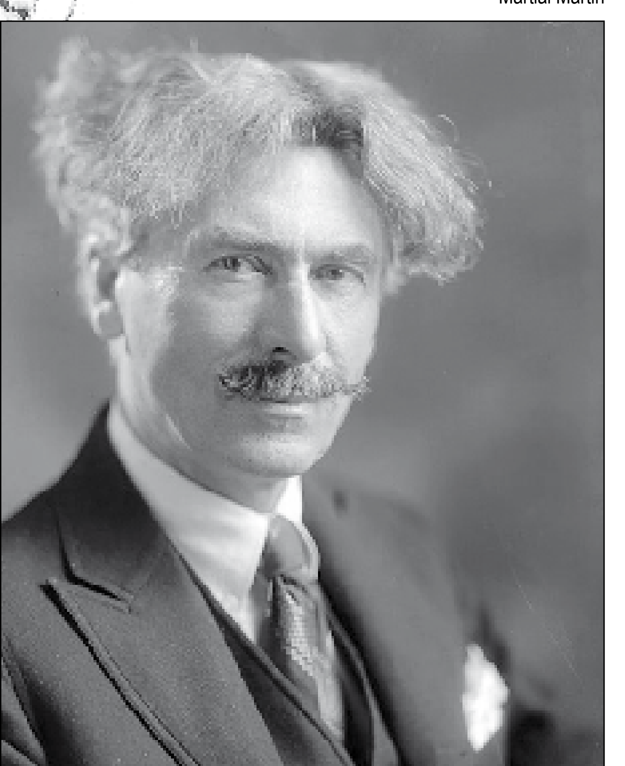


Mlle Lys de Neige

mais pense qu'il faut soutenir le moral des troupes. Elle travaillait avec Mlle Josset depuis le début de la guerre. « Jeannette » lui servait de pianiste et de secrétaire. C'est elle qui avait pris les arrangements pour la tournée. Mlle Lys dormait à poings fermés quand elle a entendu un cri affreux dans le lit d'à côté. « Il faisait noir comme dans un four, j'ai tâtonné pour trouver la lumière… et quand j'ai vu ma pauvre amie couchée en travers du lit, baignant dans son sang… J'ai hurlé… hurlé… jusqu'à ce que les soldats viennent me secourir. » Elle est certaine d'avoir été seule avec le cadavre.

- Un second duo d'artistes était de la partie. **Martial Martin** est un grand gaillard d'une cinquantaine d'années. C'est un comique de seconde zone, mais ses sketchs d'actualité où il ridiculise Hitler plaisent à la troupe. Son partenaire, **Jean Petit** *alias* Johnny Little, obtient un franc succès avec un personnage de major anglais ahuri. Il a le physique de l'emploi : rouquin avec des moustaches rousses et des yeux bleus à fleur de tête.
- Les deux duos étaient pilotés par les **soldats Bourdais** et **Sébastiani**, qui ne sont pas de la casemate, mais du cantonnement du principal du régiment, à une dizaine de kilomètres plus au sud. Ils ont été mis à la disposition des artistes pour la durée de leur tournée. Ce sont de braves chauffeurs sans imagination. Leur ordre de mission est signé d'un colonel Gillouin, qui travaille à l'état-major du général Lucas, et dont le nom dira certainement quelque chose aux investigateurs qui ont consulté les papiers de Mlle Lys. Tant qu'ils n'ont pas un ordre signé du colonel, les deux hommes refusent de communiquer l'itinéraire des artistes aux investigateurs.

Martial Martin





Jean Petit

Témoignages

Les récits des artistes, des soldats et des officiers permettent de dégager l'image suivante : le spectacle s'est déroulé exactement comme d'habitude. Mlle Lys a fait plusieurs rappels, ce qui n'est pas inhabituel, avant de prendre un café tardif avec les autres artistes et les officiers. Il était 23 h 30 lorsque tout le monde s'est séparé. Hélas, il neigeait, et les voitures ne démarraient pas. Le capitaine a donc réquisitionné la chambre des lieutenants pour les dames, avant d'installer les chauffeurs et les deux comiques sur des lits de camp dans le foyer du soldat. Tout le monde était couché à minuit et quart.

Les secrets de Mlle Lys

La jeune fille semble coopérative, mais elle cache un détail aux personnages : le colonel Gillouin se trouve être son oncle, et elle doit cette tournée à sa protection.



Soldat français

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	65
Aplomb	0

Compétences

Artillerie	40 %
Athlétisme	30 %
Conduite (auto)	25 %
Marcher au pas	40 %
Métier (divers)	50 %
Vigilance	30 %

Armes

- Fusil Berthier M34 30 %
  Dégâts 2d6 +2
- Corps à corps 30 %
  Dégâts : spécial

L'Organisation Secrète d'Action Révolutionnaire

Pas besoin de test de Connaissance pour savoir de quoi parle Chapellier, les journaux d'avant-guerre se sont chargés de faire l'éducation des personnages ! Plus connue sous le nom que lui avait donné la presse, « la Cagoule », l'OSAR était un groupuscule d'extrême-droite fondé en 1935 autour de deux industriels, Eugène Deloncle et Eugène Schuller. Leur grande idée était de lutter contre la « subversion communiste » et, à terme, d'établir un régime autoritaire, voire fasciste.
Pendant trois ans, discrètement soutenue par Mussolini, la Cagoule a établi des caches d'armes, assassiné des individus gênants, commis une paire d'attentats dans l'espoir de les faire attribuer aux communistes, et a été jusqu'à préparer un coup d'État (assez maladroitement, d'ailleurs). La plupart de ses membres ont été arrêtés et lourdement condamnés en novembre 1938. Beaucoup referont surface sous l'Occupation…

En revanche, l'idée d'aller de casemate en casemate, plutôt que de chanter dans les cantonnements, venait de Mlle Josset, qui a discuté de l'itinéraire avec le colonel – en termes vagues, bien entendu, elles ne savaient pas où elles allaient d'un jour sur l'autre, seuls les chauffeurs avaient l'itinéraire complet. Ils ont desservi des postes de la ligne Maginot situés loin des cantonnements, ou dont les troupes n'avaient pas été relevées depuis plusieurs semaines. En un peu moins de deux mois, ils ont fait une douzaine d'arrêts mais bien sûr, elle ne sait pas exactement où.

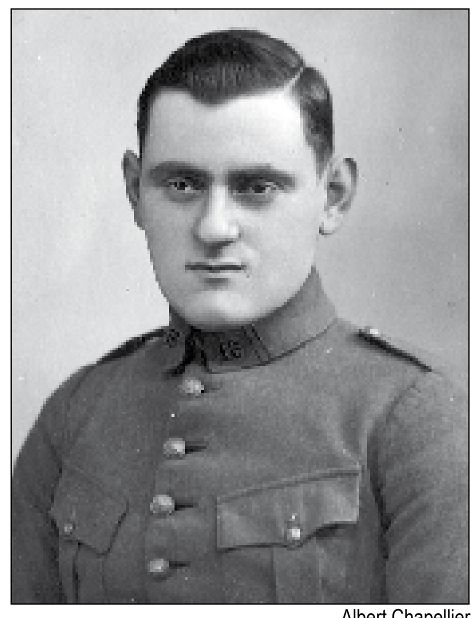
Une double panne ?

Sur le moment, les chauffeurs se sont contentés de soulever les capots des voitures et de constater qu'il n'y avait pas moyen de démarrer. Par -20 °C, tout le monde a pensé à un problème de batterie et ensuite, avec le meurtre, personne ne s'est repenché sur la question.
Si les investigateurs s'interrogent sur cette mystérieuse « panne », un simple coup d'œil aux moteurs ne permet pas d'identifier le problème. Un test de Métier (mécanique), en revanche, permet de comprendre qu'il n'a rien à voir avec les batteries. Quelqu'un a trafiqué l'arrivée d'essence, un sabotage tout simple, qu'il est possible d'exécuter en quelques secondes sans outils, mais qui exige de bonnes connaissances de mécano.
Le capitaine de Bussières sait que deux de ses hommes ont travaillé dans des garages, avant-guerre : les soldats Pichon et Chapellier. Ses soupçons se portent sur le premier, même s'il reconnaît qu'il ne voit pas bien ce qu'un saboteur communiste gagnerait à fendre le crâne d'une pianiste. Il suffit d'interroger le soldat qui était posté en sentinelle devant la porte pour découvrir que le soldat Chapellier est sorti quelques minutes, vers 23 heures.



La septième amulette

Mlle Josset est entrée dans la casemate avec une amulette, et elle l'a tout simplement dissimulée à l'intérieur du piano. Il lui suffisait d'ouvrir la caisse en faisant mine de l'accorder, puis de la lâcher derrière la table d'harmonie. Personne n'a rien remarqué. Quoi de plus normal qu'une pianiste qui accorde l'instrument sur lequel elle va jouer ?
L'amulette jouera son rôle au début de l'acte II, mais sa présence est déjà sensible. Le foyer du soldat commence à souffrir de problèmes de chauffage. La température y baisse peu à peu et tous les efforts pour réparer les radiateurs restent infructueux. Les hommes qui passent trop de temps dans la pièce souffrent de fringales et bâfrent le reste de leurs colis de Noël – ou ceux des copains, ce qui entraîne quelques disputes homériques.



Albert Chapellier

Une fouille en règle de la voiture bleue, celle des deux femmes, permet de découvrir un compartiment aménagé dans le coffre, sous la trousse à outils. Il contient un sachet de velours, renfermant une demi-douzaine de « pièces de monnaie » bizarres, dont il sera question plus loin.

Albert Chapellier veut vous causer

Dans les heures qui suivent leur arrivée, le soldat Chapellier hésite à discuter avec les investigateurs. S'ils l'interrogent, il ne raconte rien de spécial, mais il est nerveux. Lorsque le sabotage des voitures est découvert, il se décide et aborde l'un des membres du groupe. Il voudrait leur dire deux mots en privé, genre à l'extérieur, « loin des esgourdes des autres, passqu'y pigeraient pas ».
S'ils viennent au rendez-vous, Chapellier est très nerveux, mais il finit par se lancer.
« Y a pas trente-six moyens de dire ça… avant la guerre, j'étais militant. L'OSAR, ça vous parle ? On va pas s'étendre, hein. Tout le monde peut faire des conneries, et j'étais plus jeune. Mais la petite Josset, elle en était aussi. Je l'ai reconnue, là, sur la scène. Sauf qu'à l'époque, elle s'appelait pas Josset. En ce temps-là, son blaze, c'était Rocher… non, Rochère. Et je peux vous dire que c'était une dure, une mordue. Je voulais lui parler, pour comprendre le truc, mais pas moyen. Alors, j'ai comme qui dirait trafiqué les bagnoles. J'me disais que ça m'donnerait l'occase. J'ai pas dormi. J'espérais qu'elle ouvrirait la porte pour aller au petit coin, un truc comme ça. Quand les cris ont commencé, j'étais sur le palier. Et j'peux vous dire que personne n'est entré dans leurs chambres. »
Chapellier n'en sait pas plus, et regrette déjà d'avoir parlé. Si les investigateurs lui demandent sa théorie, il hausse les épaules.

Événement : un motard

Lorsque vous aurez l'impression qu'il est temps de remettre un peu de pression, un messager à moto se présente à la porte de la casemate, avec un pli cacheté pour de Bussières. Sa lecture n'améliore pas l'humeur du capitaine, qui annonce aux investigateurs qu'ils vont devoir presser le mouvement. Non, il ne peut pas leur révéler le contenu de ce courrier, ce sont des informations à caractère militaire. Simplement, s'ils pouvaient rendre leurs conclusions dans les vingt-quatre heures, il apprécierait. Il range le document dans un tiroir fermé à clé de son bureau. Si les investigateurs se débrouillent pour le lire, l'état-major informe le capitaine que les Transmissions ont capté des émissions de radio codées en provenance du *no man's land*. L'émetteur se trouve à environ trois kilomètres de la casemate, dans une zone relativement bien délimitée. Le commandant du fort exprime, en termes polis, le souhait qu'une patrouille aille voir de quoi il retourne.

- **Qui émet ?** « L'homme froid », l'occultiste nazi qui supervise le projet, transmet à Berlin les informations que lui remet le fantôme de M[lle] Josset.

« C'est pas moi, c'est pas la petite Lys, mais y a p'têt ben quelqu'un d'autre qui l'a r'connue. Comment il a fait, par contre, ça m'dépasse. »

Une drôle de trouvaille

Les six amulettes permettant d'invoquer les « damnés de Hel », dissimulées dans la voiture de M[lle] Lys, sont de petits disques de métal noir. Ils sont grands comme une pièce d'un euro, assez fins pour donner l'impression que l'on pourrait les tordre, mais résistent aux efforts des investigateurs. Même ramenés à l'intérieur, ils restent très froids. À première vue, ils semblent lisses, mais si on les examine à la loupe, un réseau de lignes très fines apparaît, formant d'indéchiffrables inscriptions… qui donnent l'impression de changer d'une seconde sur l'autre (SAN : 0/1). Rien n'indique qu'ils soient destinés à être portés en médaillon, ou d'une autre manière, d'ailleurs.

La casemate n'est pas équipée pour une analyse métallurgique très poussée, mais les réactions de base indiquent qu'il s'agit de fer très pur.

Pour l'heure, ces amulettes sont juste un mystère supplémentaire. Si les investigateurs les ramènent à l'intérieur, elles deviendront une source d'ennuis.

La casemate hantée

Les investigateurs n'en ont pas conscience, mais le temps risque de leur manquer. Ils ont au maximum deux jours avant que l'acte II ne démarre. Même s'ils sont rapides, ils doivent interroger une vingtaine de personnes, suivre quelques pistes, y compris à l'extérieur, passer des coups de fil à Paris… Bref, la nuit tombe avant qu'ils n'aient terminé. La question de leur installation se pose. D'éventuelles investigatrices logeront dans la chambre de MM. Lallemand et Moussereau, qui récupèrent des lits dans la chambrée. Quant aux hommes, ils sont installés au foyer du soldat, avec les officiers, ainsi que MM. Martial et Petit. Ils pourront y constater d'eux-mêmes qu'il y fait un froid de loup.

Où qu'ils soient, ils risquent de recevoir des visites nocturnes, qu'ils les souhaitent ou non. N'oubliez pas qu'ils sont littéralement entassés dans un espace étroit avec une trentaine de personnages non-joueurs. Certes, la nuit, tout le monde dort aux niveaux inférieurs, mais il reste un garde à l'entrée, et il n'est pas exclu que le capitaine de Bussières travaille encore.

Notez que les fantômes peuvent parfaitement se manifester de jour, si vous le désirez. La nuit est juste un cadre plus propice pour leurs premières apparitions, mais elles peuvent se prolonger pendant la journée du lendemain.

M[lle] Josset

L'espionne découvre à sa grande horreur que la mort ne suffit pas à rompre les liens qui l'unissent au Reich. Elle se manifeste par intermittence, apparaissant dans les miroirs, se laissant entrevoir au détour d'un couloir, juste ce qu'il faut pour déstabiliser les investigateurs (SAN : 1/1d3).

Elle est vêtue comme au moment de sa mort, d'une longue chemise de nuit qui fait un suaire très acceptable. Sa blessure est bien visible.

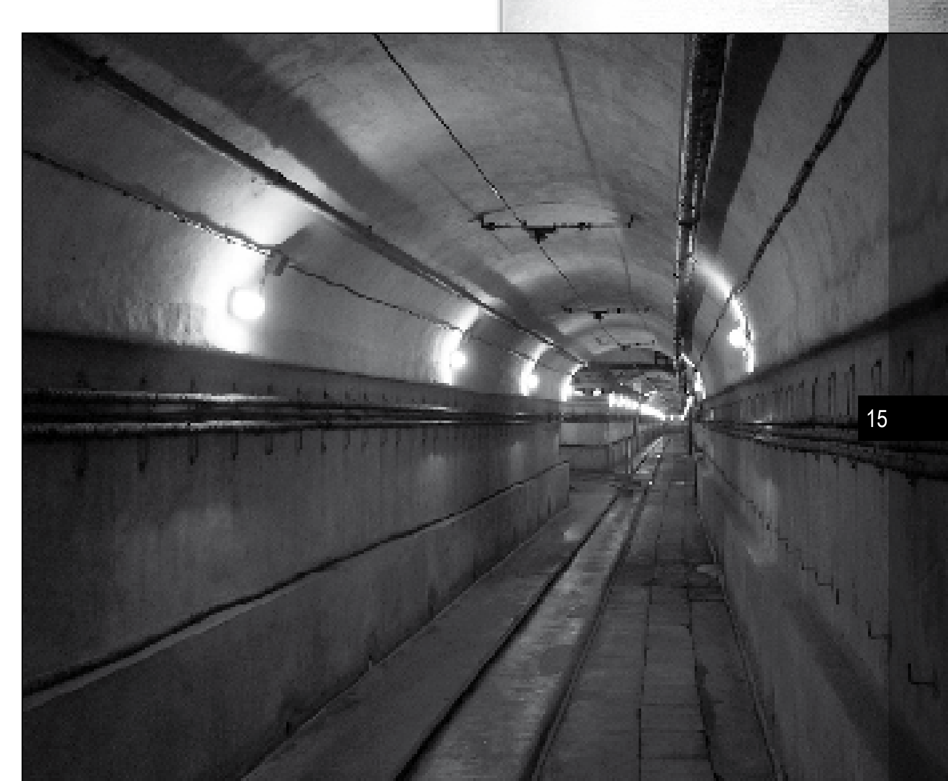
Elle veut trois choses, par ordre de priorité croissante :

- **La peau de Roland Pichon.** Elle « flaire » les soldats, et sent la présence d'un « ennemi ». Le seul tort de Pichon est d'être communiste, et encore, à peine, mais il doit payer pour tous les autres, y compris « les Rouges » qui ont tué son

Communiquer avec Paris

Le poste de commandement a le téléphone, et il est parfaitement possible d'appeler Paris pour se renseigner sur les différents protagonistes, à condition d'avoir les bons contacts. Bien sûr, les informations n'arrivent pas instantanément. Il faut attendre des coups de fil pendant des heures, voire un jour ou deux… autrement dit, juste le temps nécessaire pour que l'histoire avance par ailleurs.

- **M[lle] Lys** est exactement ce qu'elle a l'air d'être : une jeune fille de bonne famille qui s'est découvert une vocation de chanteuse à la déclaration de guerre. Son oncle, le colonel, n'est pas enchanté de la voir s'exhiber devant des soldats, mais tant que tout reste convenable, il n'a pas cru devoir s'opposer aux souhaits de sa nièce.
- **Albert Chapellier** a un casier judiciaire qui remonte au milieu des années 30. À la base, c'est un petit voyou qui s'est découvert une vocation de casseur de Rouges. Il a été arrêté en 1938, interrogé et relâché par un commissaire de police qui l'a jugé inoffensif (une manière polie de dire qu'il en a fait un indic). Avec un pareil parcours, est-il raisonnable de lui faire confiance ?
- Les papiers de **Jeannette Josset** paraissaient impeccables, le Deuxième Bureau s'y est trompé lorsqu'il les a vérifiés. Elle était née dans une commune détruite pendant la Première Guerre mondiale, avait grandi en région parisienne, appris la musique en autodidacte…
- Il existe bel et bien une « **Justine Rochère** » dans les archives de la police. Elle a été fichée en 1934, pour avoir lancé un pavé à un gardien de la paix, à la fin d'une manifestation qui avait dégénéré. Sa photo ressemble à la victime de la casemate. Fille d'un cadre de l'Action française, M[lle] Rochère quitte la France pour l'Espagne à l'été 1936. Peu après, elle se fiance avec un lieutenant de l'armée de Franco. Son bien-aimé est tué au combat l'année suivante. Elle rentre à Paris, où on perd sa trace. En dehors du témoignage de Chapellier, rien n'indique qu'elle a appartenu à la Cagoule, mais elle a certainement le profil.



Le fantôme de Mlle Josset

INT	13
POU	14
Adversité	60 %

Pouvoirs

- **Apparition.** Elle prend la forme qu'elle avait juste après sa mort.
- **Télékinésie.** Elle est capable de déplacer des objets de TAI 1 ou 2. Dans l'environnement de la casemate, cela suffit pour presser la détente d'une arme… ou créer des « accidents » avec les canons.

SAN : 1/1d6 si elle est vue de près, sa blessure est vraiment horrible.

fiancé. Elle est tout à fait capable de saboter un canon et de causer un accident fatal au malheureux lorsqu'il viendra le réparer. Voir un pauvre type se faire broyer la poitrine par plusieurs tonnes de métal alors que les chaînes de sécurité étaient bien mises coûte 1d3/1d6 de SAN.

- **Renseigner l'homme froid.** L'occultiste nazi qui est en planque dans la forêt la contrôle étroitement. Elle surveille les investigateurs et fait des rapports à son maître, communiquant entre autres choses leurs noms et leurs idées sur la situation.
- **Échapper à l'homme froid.** Son âme aspire au repos, mais les nazis ne lui laissent pas le choix. Elle évite donc de s'en prendre directement aux investigateurs et pourrait, au moment crucial, leur donner un coup de main.

Jean d'Alibert

D'Alibert surveille la situation dans la casemate, mais maintenant que l'espionne est morte, il se lave les mains de la suite. Moins présent que Mlle Josset, il ne se manifeste pas directement, préférant influencer les rêves des investigateurs.

Ses priorités sont, par ordre croissant :

- **Aider les Français contre les « Prussiens ».** Il estime avoir fait son devoir en liquidant Mlle Josset, mais les événements risquent de le contraindre à se manifester davantage. Il se méfie d'office de ceux qu'il prend à communiquer avec l'espionne… autrement dit, plus les investigateurs s'échinent à discuter avec l'autre fantôme, moins il leur fait confiance.
- **Conduire des Français jusqu'à son cadavre**. Jean repose depuis soixante-dix ans dans un petit val, à deux heures de marche au nord-ouest de la casemate. En été, c'est « un trou de verdure où chante une rivière ». En ce glacial mois de janvier, c'est juste un creux gelé. Le site se trouve en plein *no man's land*. Les investigateurs risquent de croiser des patrouilles allemandes, qui décrochent sans faire d'histoires après un échange de coups de feu. D'Alibert est enterré sous une fine couche de terre et de feuilles mortes. Il n'en reste qu'un squelette, qui tient encore un sabre… à la lame pleine du sang, des cheveux et de la cervelle de Mlle Josset. Les investigateurs ont trouvé l'arme du crime, mais ils risquent d'avoir du mal à expliquer comment elle a été introduite dans la casemate !
- **Obtenir une sépulture chrétienne**, si possible dans un cimetière militaire avec ses compagnons d'armes. Si les investigateurs exaucent ce souhait, Jean disparaît pour ne plus revenir.

Événement : un coup de fil du ministère

Tôt ou tard, les investigateurs auront l'impression de dominer les événements. Ils ont compris qui était l'assassin, ils ont communiqué avec Mlle Josset, ou ils ont retrouvé le cadavre de Jean d'Alibert. Bref, ils sont les rois du monde. Il est temps de doucher leur enthousiasme à l'aide d'un coup de fil de Paris.

Leur interlocuteur ne perd pas son temps en politesses : « Vous êtes dessaisis au profit d'une autre équipe qui arrive demain midi. Restez sur place, rendez-leur compte et rentrez. » Il ne peut pas leur en dire davantage au téléphone… à moins qu'il n'en sache pas plus et ne veuille pas le dire, tout simplement.

- **Ce qui se passe** : En acceptant l'affaire, les investigateurs ont marché sur les plates-bandes du Bureau S. Catala et Compagnon ont protesté officiellement, puis tiré les ficelles qu'il fallait pour que les bureaucrates du ministère se couchent, désavouent les personnages et acceptent que le S envoie une équipe pour prendre le relais.
- **Ce que vous devez obtenir** : Un groupe d'investigateurs vexés qui grommelle contre ces empêcheurs de travailler en rond, ces bureaucrates à deux balles, etc. Évitez de vexer les *joueurs*, par contre. S'ils bougonnent contre *vous*, vous avez forcé la dose.

Traces

- À son arrivée à la casemate, le soldat Barbaroux a dessiné le portrait d'un cavalier aux moustaches avantageuses, à l'uniforme surchargé, avec un casque doré surmonté d'un panache noir. L'ensemble évoque vaguement un garde républicain, mais un test de Connaissance permet de reconnaître un cuirassier de la garde impériale, dans une tenue du Second Empire. « Le commandant Bacchantes » a trôné pendant un moment dans le foyer du soldat, avant de rejoindre la cantine du soldat Barbaroux… qui vient de commencer un autre dessin du même individu, à cheval et portant une cuirasse. Dans cette seconde version, il a l'air furieux et brandit un sabre.
- Si les investigateurs pensent à vérifier, les archives du ministère de la Guerre confirment qu'une unité de cuirassiers de la Garde a été engagée dans la région en août 1870. Ils se sont héroïquement fait écraser par l'artillerie prussienne.

Acte II :
La chute de la casemate

Alerte !

Une fois que les fantômes ne vous paraîtront plus amusants, il est temps de passer aux choses sérieuses. Comprenant par les rapports de Mlle Josset que les investigateurs ont découvert les amulettes qui attirent les « damnés », l'homme froid décide de faire un test en conditions réelles sur la casemate. Il frappe vers 4 heures du matin, au cours de ce qui devait être la dernière nuit des personnages avant qu'ils ne soient « relevés ». Les investigateurs dorment, ou sont sur le point de se coucher après une nuit presque blanche. Soudain, un klaxon d'alerte retentit dans toute l'installation. Il beugle assez fort pour que tout le monde soit debout en dix secondes. C'est le signal d'une attaque chimique ! Tout autour des investigateurs, les soldats tâtonnent à la recherche de leurs armes… et de leurs masques à gaz.

Les points d'entrée

La mise en scène de l'assaut dépend de deux variables :

- Les personnages ont-ils découvert l'amulette dissimulée dans le piano, au foyer du soldat ? Si oui, la pièce est « déminée ». Si non, il y fait -10 °C et elle est en train de se remplir d'une « vapeur blanche ». Les occupants de la pièce, artistes survivants ou officiers délogés par les investigateurs, paniquent.
- Si les personnages ont découvert les amulettes cachées dans la voiture de Mlle Lys, qu'en ont-ils fait ? Si elles sont dans leurs vêtements, elles dégorgent toutes des colonnes de fumée gelée. Si elles ont été « mises à l'abri » quelque part, ce secteur est le premier contaminé. Si elles sont restées dans les véhicules, l'esplanade est inaccessible.

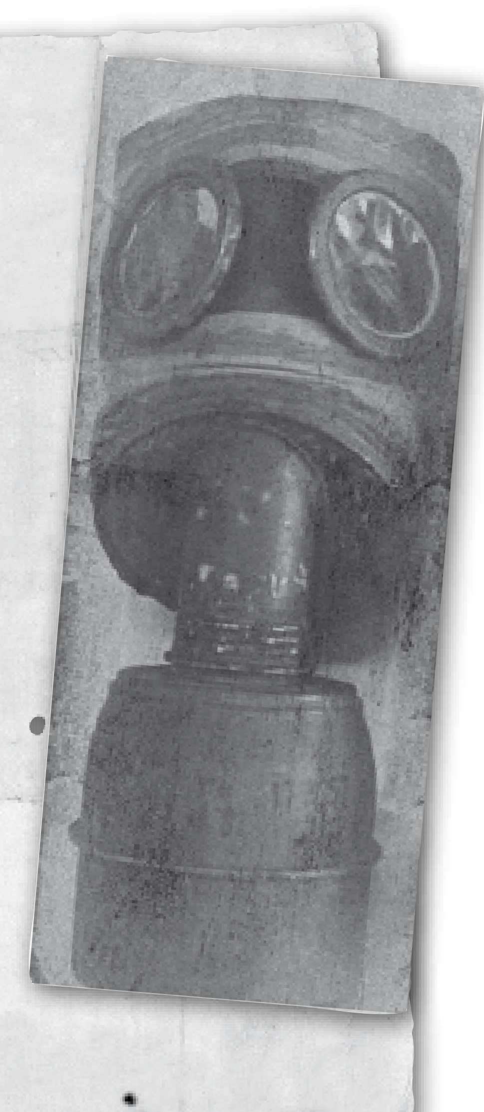
Et si… les investigateurs ont trouvé toutes les amulettes ?

Il serait étonnant qu'ils les aient dissimulées à l'extérieur. En général, les personnages préfèrent garder leurs trouvailles à portée de main. Si, en plus, ils ont trouvé l'amulette du piano, la casemate est théoriquement à l'abri. Sauf que l'homme froid convertit le cadavre de Mlle Josset en portail, et les « damnés » s'infiltrent par là. À moins qu'il ne procède à la même opération sur le fantôme, ce qui lui donnerait une sorte de « portail mobile ».

Masques à gaz

Ceux des soldats sont dans leurs cantines, au pied de leurs lits, et ils les enfilent *vite*. Les investigateurs n'en ont certainement pas demandé. Sur chaque palier se trouvent des placards métalliques qui contiennent des munitions, une hache d'incendie, des seaux et cinq masques de réserve, qui peuvent être en bon état ou non, selon le zèle du responsable de l'entretien. (Si vous avez envie de le quantifier, 1d3 -2 ont été mal rangés, les autres sont utilisables immédiatement.) En conditions de stress, revisser correctement le filtre ou rattacher des sangles décrochées prend un round et exige un test d'Agilité.

Enfiler un masque à gaz en état de marche ne requiert pas de test, même en pleine panique. En revanche, à moins que les personnages soient des vétérans de l'autre guerre, ou qu'ils aient suivi des stages de la défense passive, ils ne sont pas habitués à en porter. Le masque impose -10 % à toutes les compétences Sensorielles, et -5 % à toutes les compétences d'Action. S'ils en ont déjà porté, ces malus sont annulés.
Les souvenirs cauchemardesques de la Grande Guerre, l'image des soldats qui mettaient des mois ou des années à cracher leurs poumons, et la peur des gaz instillée par les consignes de la défense passive justifient qu'une « attaque chimique » impose une perte de 1/1d6 points de SAN.
Si les personnages sont pris dans la « nappe de gaz », les hublots de leur masque se couvrent instantanément d'une épaisse couche de givre, faisant passer les malus d'action et de perception à -25 %. De plus, ils commencent à avoir du mal à respirer. L'air n'est pas toxique, le masque est donc inutile, mais le froid leur brûle les poumons. Ceux qui se trouvent dans le nuage doivent réussir un test d'Endurance à chaque round ou perdre 1 Point de vie.



Une séance de spiritisme ?

Pour renouveler certains clichés, il suffit de les changer de cadre. La chambre du crime, au cœur de la casemate, se prête magnifiquement à une bonne vieille séance de spiritisme. S'il en entend parler, le capitaine lève les yeux au ciel. Son opinion des personnages descend de plusieurs crans, et il interdit à ses hommes de se « prêter à cette mascarade ».
« Mlle Josset » apparaît sans difficulté. Elle est désireuse de communiquer. Partez du principe qu'elle peut répondre par « oui » ou « non » à 1d4 +2 questions, ou transmettre un message d'1d6 +3 mots. Elle décrit son assassin comme « l'homme au sabre », mais ce n'est plus une priorité pour elle. L'urgence est de faire comprendre aux personnages qu'ils sont surveillés et qu'il va se passer quelque chose de terrible d'ici peu !



Jean d'Alibert

INT	12
POU	15
Adversité	70 %

Pouvoirs

- **Fantasmagorie**. Il est capable d'apparaître dans les rêves des vivants et de les influencer. Il se sert de ce pouvoir pour expliquer aux investigateurs où trouver son corps, et éventuellement pour leur faire partager la trahison de Mlle Josset.
- **Apportation.** Il est capable de « prendre » des objets à côté de son cadavre et de les déposer dans la casemate. En dehors de quelques boutons, de lambeaux d'uniforme et d'un casque très abîmé, il ne lui reste guère que son sabre… dont il peut se servir, si besoin. Les dégâts sont ceux d'un cavalier lancé à pleine vitesse sur un cheval de guerre : 2d8 +4. La frêle Mlle Josset n'avait pas l'ombre d'une chance.

Le destin des personnages non-joueurs

À la possible exception de Chapellier et de Bussières, aucun des occupants de la casemate n'a d'importance pour le reste de l'aventure. Dans l'absolu, vous pouvez tuer tout le monde sans vous poser de questions. Cependant, en pratique, il serait dommage de ne pas en tirer quelques scènes.

- **Mlle Lys** a le profil d'une demoiselle en détresse. Elle est séparée du groupe, cernée par la brume, et retrouve sa voix le temps de hurler au secours. Les personnages sont à quelques mètres… Auront-ils le temps d'intervenir, et comment ?
- **Martin** et **Petit**, le duo d'acteurs comiques, peut trouver une fin horrible, ou se montrer sous un jour peu sympathique, poussant des soldats dans la nappe de brume pour arriver premiers à la sortie…
- **Chapellier** reste à proximité des personnages et tente de leur donner un coup de main, peut-être avec l'aide de Montgourd. Tous deux sont costauds, mais peu équipés pour lutter contre des menaces immatérielles.
- **De Bussières** tente d'organiser la défense là où les personnages ne sont pas. Qu'il y parvienne ou non dépend de vous.

Experiment unter realen Bedingungen

Le « gaz » est une masse blanchâtre, très froide, qui paraît presque solide. Elle luit dans l'obscurité, d'une lumière pâle où brille parfois un éclair blafard. De temps à autre, on y aperçoit des formes vagues, disparues sitôt entrevues. Par moments, on entend des pas pesants à l'intérieur, comme si quelque chose d'énorme se déplaçait sous le couvert du nuage. Elle étouffe tous les autres sons, réduisant les hurlements à des murmures confus.

La nappe de brume progresse plus lentement qu'un homme, mais elle peut s'infiltrer partout, si on lui en laisse le temps. Les portes métalliques ordinaires ne font que la ralentir. Les portes étanches qui protègent les postes de tir lui posent davantage de problèmes, mais une fois les joints en caoutchouc rendus cassants par le froid, elle passe.

Bien entendu, elle ne progresse pas dans une seule direction. Elle s'étend partout en partant de son point d'origine. Il lui arrive aussi de se retirer, sans raison apparente, avant de revenir à la charge au bout de quelques minutes.

Les investigateurs ne verront sans doute jamais les créatures qui vivent au cœur de la brume. Ils sont grands, voûtés, difformes, avec des yeux où brille une lueur d'un bleu glacé. Peut-être apercevront-ils une main grise sortir du brouillard pour agripper un soldat, ou distingueront-ils un visage pendant une seconde, mais jamais plus. Qui est l'ennemi, la brume ou ses hôtes ? Existent-ils seulement, ou s'agit-il juste d'illusions ?

Ce qui est sûr, c'est que les malheureux qui disparaissent dans la brume n'en ressortent jamais vivants. Parfois, elle se retire, dévoilant une carcasse gelée, qui semble avoir été dévorée par des loups… et parfois, elle ne rend pas ses proies.

La brume se nourrit de POU. Elle cherche en priorité des proies faciles, dotées d'un POU relativement faible. Les soldats sont son gibier préféré. Elle n'hésite pas à attaquer les groupes, mais garde les individus les plus redoutables pour la fin, ce qui permettra sans doute aux investigateurs et à certains personnages non-joueurs de passer entre les mailles du filet.

Panique et massacre

Dans un premier temps, les soldats ouvrent le feu sur la brume, sans autre résultat que de toucher des amis qui se trouvent de l'autre côté de la nappe.

Voyant que les armes à feu ne servent à rien, le lieutenant Bloch se précipite à l'intérieur, armé d'une hache d'incendie. Il ne ressortira jamais. Chastel tente d'envoyer un appel au secours, mais il a tout juste le temps de crier que le téléphone ne marche plus avant d'être englouti par la brume.

Les soldats refluent vers les secteurs qui ne sont pas encore envahis. Lallemand tente d'imposer un semblant d'ordre, mais il est vite dépassé. Dans la mesure où, selon toute probabilité, l'attaque commencera par le foyer du soldat, la troupe va vite se retrouver coupée en deux, entre ceux qui se sont bloqués au troisième niveau, et ceux qui se trouvent près de la porte. Le système électrique tient pendant quelques minutes, puis un générateur lâche, et l'éclairage de secours, rougeâtre et diffus, prend la suite. Le reste de la bataille se déroule dans une pénombre ponctuée de hurlements et de coups de feu.

Que font les investigateurs ? S'ils se trouvent près de la sortie, ils ont la mauvaise surprise de voir une autre nappe de brume ramper vers eux, très lentement… Elle va se déverser dans le fossé, qu'il lui faudra un moment pour remplir, mais en attendant, elle occupe l'esplanade. S'ils sont au troisième sous-sol, ils sont dans un cul-de-sac, à moins d'ouvrir les portes du tunnel – ce que le capitaine de



Bussières refuse obstinément. « Pas question que cette saloperie se répande dans tout le fort ! » Il est prêt à abattre tous ceux qui s'approchent des commandes des portes.
Idéalement, dans la panique, les personnages devraient être séparés. Devoir gérer deux ou trois sous-groupes est plus compliqué pour vous, mais sera plus amusant pour les joueurs.



« On s'adapte, on réagit, on domine »

Bousculez les investigateurs. Forcez-les à se replier, encore et encore. La casemate est assez grande pour qu'ils aient la possibilité de jouer à cache-cache pendant un moment, mais trop petite pour qu'ils puissent s'échapper indéfiniment.
Tôt ou tard, ils se poseront et essayeront d'improviser une tactique. Considérant que les balles et les attaques physiques n'ont pas l'air de faire de mal à la brume, ils peuvent envisager les solutions suivantes :

- **La chaleur.** La brume est froide, comment réagirait-elle à une hausse de la température ? La cuisine est pleine de fours et de bouteilles de gaz capables de provoquer des feux, voire des incendies, si les personnages ne sont pas prudents. La brume évite les secteurs défendus par un rempart de feu… jusqu'à ce qu'elle ait fait un sort à toutes les autres proies. Ensuite, elle s'avance, étouffe les flammes et remonte à l'assaut.
- **Les explosions.** Un effet de souffle pourrait-il disperser la brume ? Par exemple, celui d'une paire d'obus de 75 qui exploserait à l'intérieur du nuage ? Il est impossible de retourner les canons vers l'intérieur, mais trafiquer les obus pour qu'ils explosent au bout de X secondes, les jeter dans la brume et filer à toutes jambes est envisageable. Il faudra de nombreuses explosions pour infliger de véritables dégâts à la brume, mais c'est jouable. Il y a des obus au premier et au troisième niveau. Le seul problème que soulève cette tactique est que les obus infligent *beaucoup* plus de dégâts à la casemate – et aux soldats qui se trouvent aux alentours – qu'à la brume elle-même…
- **La ventilation.** La casemate est équipée d'un système de ventilation perfectionné (pour l'époque), dont l'une des fonctions est justement d'évacuer les gaz. Il est actionné depuis le poste de commandement, au premier niveau, mais il est toujours possible de le lancer d'ailleurs en court-circuitant les bons câbles, repérables grâce à un test de Métier (électricité). Même en poussant la ventilation à fond, elle ne disperse pas la brume d'un seul coup, mais elle lui inflige des dégâts réguliers.
- **L'amulette.** Pas besoin d'être un génie pour comprendre que la brume vient des petites « pièces en fer » découvertes par les investigateurs. Ils pourraient se dire qu'en les détruisant, ils résolvent le problème. Reste à les retrouver. La brume ne se disperse pas dans la salle où elles se trouvent. Elle ne monte que jusqu'à la taille des personnages, mais elle est vigilante. Qui veut aller plonger dedans pour récupérer une amulette grande comme une pièce d'un euro, qui peut être cachée n'importe où ?

Bilan

Si les investigateurs ne l'ont pas neutralisée avant, la brume se dissipe aux premières lueurs de l'aube, laissant derrière elle une casemate ravagée, aux couloirs encombrés de cadavres gelés et à demi dévorés. La majorité des soldats sont morts ou déments. Les officiers et les artistes ont survécu ou non, à votre bon vouloir. Certains des personnages sont peut-être mal en point. Il est temps d'envoyer un SOS au fort principal. Téléphone et radio sont morts, mais une fusée de détresse suffit pour attirer une patrouille.
Les heures qui suivent sont consacrées à l'évacuation des corps. Les survivants témoignent séparément devant un duo d'officiers aux visages fermés, un capitaine et un lieutenant-colonel. Ils écoutent les récits en prenant des notes, remercient sèchement et passent au témoin suivant.
Selon toute probabilité, les personnages vont se préoccuper des amulettes. Elles semblent revenues à la normale, mais il faut absolument les empêcher de nuire de nouveau !
Ils sont sur le point de tenter quelque chose lorsqu'un camion s'arrête sur l'esplanade. Un groupe mi-civil, mi-militaire en descend…

Le Bureau S à la rescousse

Après une brève discussion avec le lieutenant-colonel, le chef des nouveaux venus se dirige vers les investigateurs et les salue. Il se présente comme le « commandant Compagnon ». Il a l'air horrifié de ce qu'il découvre.

La brume des « damnés »

DEX	9
Points de vie	40

Compétences
Sentir les vivants 90 %
S'infiltrer partout 75 %

Armes
- Aura de froid 100 %
  Dégâts : test d'Endurance, -0/1 PdV par round
- Digestion 80 %
  Dégâts 1 poinr de dégât au premier round, 2 points au second, et ainsi de suite
- Démembrement 60 %
  Dégâts 1d6 +4, ne peut frapper que les personnes qui se trouvent entièrement dans le nuage

Protection : Immunisée aux armes conventionnelles.
SAN : 2/1d10

Blesser la brume

- **Grenade** : 1d6 points de dégâts.
- **Obus de 75** : 1d8 points de dégâts.
- **Ventilation** : 1 point de dégâts par round.
- **Ventilation trafiquée** : 1d10 de dégâts par round, mais elle grille au bout d'1d6 +2 rounds.

Dégâts collatéraux
Les obus de 75 infligent une base de 10d6 de dégâts à n'importe quoi d'autre que la brume. Comme pour tous les explosifs, ces dommages diminuent d'1d par mètre entre le point d'explosion et la victime. Les portes métalliques qui ferment les pièces retirent 2d au jet de dégâts. Elles ont 20 PdV. Les portes anti-explosions, nombreuses au premier niveau, suppriment 4d au jet de dégâts et ont 30 PdV. Dégâts mis à part, les investigateurs pris dans une explosion doivent réussir un test d'Endurance pour ne pas devenir sourds pour 1d6+1 heure.

Soldats allemands

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	60
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	35 %
Discrétion	30 %
Survie	35 %
Vigilance	50 %

Armes

- Fusil Mauser 50 %
  Dégâts 2d6
- Grenades 40 %
  Dégâts 4d6
- Poignard 40 %
  Dégâts 1d4 +2

Protection : Manteau d'hiver épais, 1 point.

Déminage

Qu'est-il arrivé aux autres casemates visitées par M[lle] Josset au cours de ces dernières semaines ? Si les investigateurs ne pensent pas à s'en assurer, Compagnon envoie Bernard au fort principal, avec pour mission de passer quelques coups de téléphone.

Il ne s'est rien passé la nuit précédente, mais une fouille des lieux où se sont produits pianiste et chanteuse permet de mettre la main sur d'autres médaillons de fer froid. Compagnon a bien l'intention de repartir avec. Si les personnages s'arrangent pour les garder, ils peuvent constater qu'ils se « déchargent » peu à peu. D'ici le printemps, ils se comporteront comme n'importe quel morceau de ferraille…

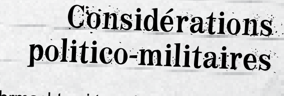
« J'étais venu pour vous relever, mais on dirait que nous arrivons trop tard. Ça ne vous ennuie pas de nous raconter ? »

- **Le commandant Compagnon** a la cinquantaine bien sonnée et le teint hâlé d'un vieux colonial. Il boite légèrement et fume cigarette sur cigarette. Il garde une flasque d'excellent rhum dans sa poche revolver. « Indispensable par ce temps, pas vrai ? » Il s'avère être un auditeur attentif, qui n'interrompt que pour poser des questions pertinentes.
- Son adjoint répond au nom de **« Prof »**. Il a la trentaine, une barbe blonde et l'habitude des grands froids. À peine arrivé, il examine les cadavres, prélevant des échantillons et gribouillant des notes sur un gros cahier qui ne le quitte jamais.
- L'autre civil se présente sous le nom de **Bernard**. Il prend de nombreuses photos de l'intérieur de la casemate.
- Les deux militaires ne se présentent pas, en dehors de « **Sergent** » et « **Soldat** ». Ils portent les insignes d'un régiment d'infanterie coloniale, et se montrent d'une loyauté totale envers leur chef.

Compagnon écoute le témoignage des personnages en hochant la tête.

« Franchement, conclut-il, je ne suis pas sûr qu'on aurait fait mieux tout seuls. Mais je suis sûr qu'on peut faire mieux ensemble. Vous êtes avec nous, ou vous préférez rentrer à l'abri ? »

Présenté comme ça, comment refuser de donner un coup de main ? Si les personnages sont rancuniers et remarquent que le groupe de Compagnon est censé être « la relève », le commandant secoue la tête. « Je n'y suis pour rien, moi, si au-dessus, ils font bourde sur bourde. Si ça vous inquiète, j'arrangerai le coup avec vos supérieurs. »





Considérations politico-militaires

Les stratèges de la Wehrmacht qui travaillent sur le « plan Jaune », l'invasion allemande de la France, ne comptent absolument pas passer par la ligne Maginot. Le gros de l'offensive se déroulera en Belgique, pas en Alsace. Les occultistes nazis qui sont derrière l'homme froid le savent. Pour eux, la neutralisation d'une partie des fortifications est avant tout un moyen d'asseoir leur crédibilité au-delà des cercles très restreints de la SS et de l'entourage de certains hiérarques du III[e] Reich. Mais les investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir. S'ils se persuadent qu'ils ont « sauvé » la ligne Maginot, tant mieux pour eux !

Au bout du compte, les « damnés » ne seront pas utilisés à l'ouest, même comme diversion. Les mois de mai et juin 1940 sont chauds et ensoleillés, des conditions qui ne conviennent pas du tout à Ithaqua. En revanche, ils seront déployés sur le front de l'Est à partir de 1941, donnant naissance à d'effrayantes légendes parmi les soldats russes. Ils ne parviendront pas à sauver la Wehrmacht à Stalingrad. Leur dernière apparition connue s'est déroulée en décembre 1944, au cours des combats pour la Prusse orientale. Ensuite, le Reich est tombé à court d'amulettes.

Si les personnages optent pour le repli, Compagnon semble déçu, mais accepte… à condition de récupérer les amulettes, bien entendu.

Conseil de guerre

Les investigateurs, de Bussières, Compagnon et Prof se retrouvent au poste de commandement pour faire le point. Signe certain de retour à la normale, il y a du café chaud.
Les investigateurs sont libres de présenter leurs théories sur les événements. Bussières parle des messages radio. Prof s'intéresse aux fantômes. Faut-il les neutraliser avant de s'occuper du « problème principal » ?
Laissez les investigateurs piloter la discussion dans un premier temps. Au bout du compte, Compagnon tente de faire avaliser ses solutions, mais c'est un dominant subtil. Les personnages ne se rendront peut-être même pas compte qu'ils se font manœuvrer.

L'idée principale est de monter une opération de ratissage de la zone d'où venaient les émissions radio, avec deux groupes : celui de Compagnon renforcé du soldat Montgourd, et celui des investigateurs, renforcé du soldat Chapellier (ou avec deux patrouilleurs fournis par le fort principal, s'ils n'ont pas survécu). Avant le départ, fixé à 22 h, les personnages peuvent essayer de régler le cas des fantômes, s'ils en ont le courage.
Ils ont le temps de faire un aller-retour jusqu'au corps d'Alibert. Mlle Josset ne se montre pas, à moins que les investigateurs n'organisent une nouvelle séance de spiritisme. Dans ce cas, elle essaye de leur faire savoir qu'elle est heureuse qu'ils soient en vie, avant de les pousser à partir à la chasse aux nazis dans le *no man's land*. Elle veut sincèrement la mort de l'homme froid, mais ses motivations devraient inquiéter le groupe. Est-elle en train de les attirer dans un piège ?

En patrouille dans le no man's land

L'armurerie de la casemate est à la disposition des investigateurs. Quoi qu'ils veuillent, du pistolet au fusil-mitrailleur en passant par les grenades, faites-leur plaisir !
À 22 h, comme prévu, les deux groupes quittent l'esplanade et s'enfoncent dans la forêt. Il fait totalement noir.

Chapellier les dirige vers le secteur désigné par l'état-major. Pour un type aussi massif, il se déplace très silencieusement. Les investigateurs arrivent-ils à marcher sur des feuilles gelées sans les faire crisser ? Demandez des tests de Discrétion. Au bout



d'un quart d'heure, il commence à neiger, de petits flocons portés par un vent glacial. Compagnon bougonne qu'il y en a marre, son environnement à lui, c'est le désert, bon sang de bois ! Les deux groupes perdent le contact peu après.
La zone à fouiller est un triangle équilatéral de deux kilomètres de côté. Techniquement, elle est en France, mais le territoire est désert depuis le début de la guerre. Il n'y a rien là-bas, à part une épaisse forêt de pins et deux buttes d'une cinquantaine de mètres de haut. Un test de Vigilance permet d'entendre du bruit, au sommet de la butte de l'ouest. C'est faible, mais quelqu'un a bougé là-haut !
La pente sud est relativement douce, mais est surveillée (la sentinelle a son score complet en Vigilance, soit 50 %). À l'est et au nord, les pentes sont plus raides et exigent un test d'Athlétisme pour parvenir au sommet, mais le couvert y est meilleur. Malus compris, les sentinelles ont 25 % en Vigilance. Enfin, la pente ouest est presque à pic. L'escalader impose un test d'Athlétisme à -20 %, mais elle n'est pas surveillée.

Face à l'homme froid !

Au sommet de la butte se trouve un petit plateau, occupé par un camp où grelottent une demi-douzaine de soldats en vert-de-gris. Trois d'entre eux dorment, enroulés dans des couvertures, les trois autres montent la garde. Il n'y a pas de feu, et les hommes sont au bord de l'hypothermie.
Au centre du plateau, trois gros rochers servent de logement à l'homme froid, l'occultiste responsable de l'attaque. Il ne dort pas – il ne dort jamais – et il est sur ses gardes, comme toujours. Un petit poste émetteur de campagne, abrité entre les rochers, lui permet de communiquer avec ses « associés ».

L'homme froid

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de vie 16
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 50 %
Mythe de Cthulhu 10 %
Anthropologie 40 %
Se cacher 40 %
Survie (arctique) 80 %
Vigilance 60 %

Langues
Allemand 50 %
Dialecte souabe 75 %
Norrois 75 %
Finlandais 30 %
Hyperboréen 10 %
Norvégien 40 %
Suédois 40 %

Armes
- Corps à corps 60 %
  Dégâts : spécial
- Hachette 60 %
  Dégâts 1d6 +4
- Poignard 50 %
  Dégâts 1d4 +4

Protection : Tant qu'il reste dans des températures arctiques, cet « élu » d'Ithaqua est presque invulnérable. Il y a 80 % de chances que les balles le traversent sans lui faire perdre de PdV, et seulement 20 % de chances qu'elles lui infligent des dégâts minimums. Pour les attaques à l'arme blanche, c'est du 60/40. En revanche, les attaques basées sur le feu ou la chaleur infligent le double de dégâts. Dommage qu'il n'y ait pas de lance-flammes dans l'arsenal de la casemate !
Si la température remonte au-dessus de 0 °C, il perd ses capacités et commence à se sentir mal. Au-dessus de 15 °C, il fait des malaises à répétition, délire, plonge dans le coma et meurt (il subit 1d6 points de dégâts par heure).

Sorts : *Altérer le climat, Commander à un fantôme, Enchanter une amulette de « Hel », Invoquer la brume des damnés.*

SAN : 0/1.

L'homme froid semble avoir la trentaine. Il est mince et blond, porte les cheveux longs et n'a strictement rien de militaire. Contrairement aux soldats, il porte des chaussures de ville, un pantalon léger et une chemise d'été. Il semble très à l'aise.

Que font les personnages ? L'approche la plus raisonnable serait d'attendre le groupe de Compagnon, voire d'envoyer Chapellier le ramener. Hélas, le déroulement le plus probable est que les personnages se feront repérer. La fusillade et les explosions attirent Compagnon et ses amis. Reste à tenir jusqu'à leur arrivée ! Si on leur offre l'occasion de se rendre, les soldats allemands jettent leurs armes une fois réduits à 50 % de leurs Points de vie. L'homme froid se bat jusqu'à la mort. Il est beaucoup plus fort – et beaucoup plus résistant – qu'il n'en a l'air, et a les moyens de faire de gros dégâts.

Il est possible que les Allemands prennent le dessus. Dans ce cas, le fantôme de Mlle Josset apparaît et tente – discrètement – d'aider le groupe grâce à des usages créatifs de la télékinésie. Sa liberté dépend de la mort de l'homme froid !

Si les investigateurs arrivent à le neutraliser, ils peuvent récupérer son carnet, qui contient d'abondantes notes sur la manière de créer les amulettes et d'invoquer les « damnés ». Malheureusement, elles sont rédigées dans un dialecte souabe du XVIe siècle, son lieu et son époque d'origine. Leur analyse devra attendre ! Compagnon tient beaucoup à les récupérer. Il doute que ces créatures puissent être mises au service de la France, mais ce n'est pas lui qui décide, « nous avons des experts pour ça ».

Conclusion

Officiellement, le massacre de la casemate DN-V sera mis sur le compte de l'explosion d'un obus défectueux. Quelques rares officiers et politiques recevront un rapport mentionnant l'emploi par les Allemands d'un gaz nouveau, à la fois hallucinogène et réfrigérant.

Les investigateurs sont soigneusement débriefés par leurs commanditaires, qui semblent très intéressés par l'intervention de Compagnon, presque plus que par leurs démêlés avec les Allemands.

Compagnon et les siens regagnent le quartier général du Bureau S, sans doute avec de nouveaux gadgets magiques que le Bureau n'aura pas le temps d'exploiter.

Pour eux, pour les soldats de la ligne Maginot et pour tous les Français, le couperet tombera dans cinq mois.



Le Crépuscule du Bureau S

AIDE DE JEU

Et avant ?

Ni le Bureau S, ni l'Étoile d'argent ne sont présentés ici tels qu'ils étaient dans les années 20. Au lieu de cela, cette aide de jeu se concentre sur la période couverte par Aktion Hel et La Maison reste ouverte… Le jour venu, s'il vient un jour, Bureau et l'Étoile mériteront un traitement en profondeur qu'il n'était pas possible d'assurer dans le cadre de ce livret.

Il est beaucoup question du Bureau S dans *Aktion Hel* et *La Maison reste ouverte pendant les travaux*. L'objectif de cette aide de jeu est de le présenter rapidement, tel qu'il est avant et après la défaite de juin 1940.

L'immédiat avant-guerre

1936-1939

Histoire d'un fiasco

Jusqu'en 1936, il existait dans l'appareil d'État deux structures qui se consacraient à l'étude des phénomènes paranormaux.

- **L'Étoile d'argent**, fondée en 1901, était un réseau informel regroupant coloniaux, anthropologues et indigènes éduqués à l'européenne, sans oublier quelques militaires issus des troupes coloniales. L'Étoile se rattachait, d'assez loin, au ministère des Colonies et agissait essentiellement à l'intérieur de l'empire. Ses missions tournaient autour de l'exploration des territoires fraîchement conquis et d'une meilleure compréhension des cultures indigènes… perçus sous l'angle des cités perdues à déterrer et des cultes « primitifs » à démanteler.

- **Le Bureau S**, fondé dans les premiers mois de 1914, était une branche des services de renseignement, cumulant les fonctions de contre-espionnage sur le territoire national et de surveillance des États voisins, le tout vu par le prisme du surnaturel. Il dépendait, tout naturellement, du Deuxième Bureau et, par lui, du ministère de la Guerre.



Les deux organisations ne pouvaient pas être plus différentes : une structure horizontale, ouverte, regroupant des individus venus de tous les horizons, pour la plupart très indépendants d'esprit d'un côté ; un service de renseignement militaire conditionné au secret et drogué à la hiérarchie de l'autre. Leur seul point commun était une tendance prononcée à la paranoïa.

Lorsqu'il décida de fusionner les deux structures sous l'égide du Bureau S, en août 1936, le gouvernement espérait obtenir le meilleur des deux systèmes. Le résultat fut une structure militarisée, inefficace et paralysée par des rivalités internes, où les « coloniaux » ignoraient les directives des « militaires », considérés comme ignorants des réalités du terrain ; et où les officiers refusaient de communiquer des informations sensibles aux chercheurs, jugés peu fiables.

Avec du temps et de la patience, l'opération aurait pu réussir, mais il aurait fallu des années pour résoudre ces difficultés. Une relève à la tête de l'organisation aurait également été nécessaire. Or, le commandant Catala se cramponnait à la direction de « son » Bureau S, qu'il avait fondé vingt ans auparavant. Plus préoccupant, il s'accrochait à ses anciennes méthodes – cloisonnement, compartimentage, non-diffusion d'informations – et restait aveugle à tout ce que les anciens membres de l'Étoile d'argent auraient pu apporter.

Peu après la fusion, en juin 1937, le successeur probable du commandant Catala, le capitaine Michel Guillemot,



leur influence, celle des ***correspondants***. Les espions ont toujours utilisé ce terme pour désigner leurs informateurs, et les savants l'appliquent aux chercheurs qui, sans être membres d'une institution, suivent ses travaux. Pour l'Étoile, cela signifie « tout individu conscient de l'existence du groupe et susceptible de nous orienter vers un phénomène paranormal ». Les deux groupes ont déposé un riche réseau de « correspondants » dans leur corbeille de mariage.


L'épave de l'avion de Guillemot

trouvait la mort dans un accident d'avion, non loin de Barcelone. Guillemot était un militaire, mais il était plus jeune et plus ouvert d'esprit que son mentor, et il aurait pu apaiser les tensions entre les deux composantes du Bureau. À partir de ce moment, la question de la succession de Catala ajoute encore à la confusion au sommet.

Absorbé par des querelles internes, l'état-major du Bureau n'a pas consacré assez de temps et d'énergie à la surveillance des milieux occultes de l'Allemagne nazie. Un sursaut s'amorce fin 1938, après les accords de Munich, mais il est déjà trop tard.

Le « gouvernement » ?

Qui est derrière la fusion des deux organisations ? Le gouvernement. Certes, mais encore ? Mais encore, rien. Le terme « gouvernement » est *délibérément* flou.

Si vous estimez que les présidents du Conseil de la IIIe République connaissaient tous l'existence du surnaturel – au rythme où ils changeaient, ça ferait beaucoup de monde dans la confidence – rien ne vous empêche de faire de cette fusion un choix personnel de Léon Blum.

Si cette approche de « ***haut niveau*** » convient à votre campagne, parfait !

Si vous préférez quelque chose d'un peu plus « ***profil bas*** », la fusion a sans doute été décidée par des bureaucrates des deux ministères concernés, qui avaient une notion plus ou moins exacte des activités des deux groupes, et ont estimé qu'ils pouvaient travailler ensemble. L'intention était bonne, le résultat désastreux…

Et puis, ne nous voilons pas la face, l'administration française, comme toutes les bureaucraties, génère de ***l'absurde***. La décision a peut-être été prise par une paire de généraux gâteux, dans le cadre d'une transaction impliquant la nomination du petit-fils de l'un à un poste important, en échange de la cession d'une parcelle de pouvoir de l'autre… bref, du billard entre gens de bonne compagnie, qui aboutit très incidemment à la désintégration du Bureau S.

Dans une optique ***conspirationniste***, enfin, la personne qui était derrière la fusion *voulait qu'elle échoue*. Condamner les deux groupes à se tirer dans les pattes pendant des années lui permet de faire avancer ses propres plans sans interférence. Quels plans ? L'invasion de la France par les Allemands ? Peut-être, mais cela ne veut pas dire que « M. X » est allemand ou nazi, ni qu'il soit humain, d'ailleurs. « Anubis », le vieil ennemi du commandant Catala dont il est brièvement question dans *La Maison reste ouverte pendant les travaux*, est un candidat possible, mais… qui est Anubis ?

Structure(s)

Le noyau militaire du Bureau S emploie les grades classiques de l'armée de terre, qui définissent une hiérarchie. Les ex-membres de l'Étoile d'argent préfèrent un arrangement plus flou, qui tient compte de l'ancienneté, du prestige et du rôle joué dans l'organisation. Cela laisse une place à ceux qui veulent s'élever « à la force du poignet », en rendant des services sans pour autant avoir un doctorat ou deux, par exemple les indigènes qui collaborent avec les autorités coloniales.

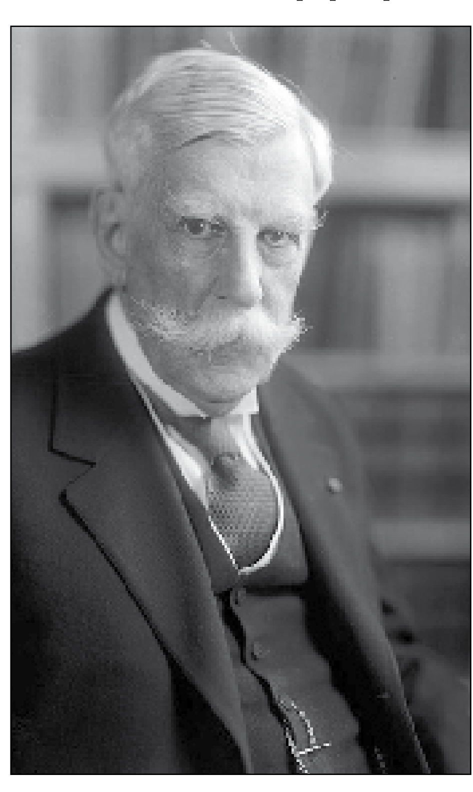
Les frictions pour définir les positions respectives des militaires et des civils, nombreuses dans les premiers temps, se sont apaisées assez vite, même si des conflits locaux continuent à empoisonner l'atmosphère. (Il y a à Bangui un capitaine de la Coloniale et un planteur qui se détestent et envoient des rapports à leurs chaînes de commandement respectives. Leur seul point commun est qu'ils critiquent l'action de leur ennemi intime. Pour le reste, ils pourraient aussi bien décrire deux villes différentes.)

Bizarrement, les deux groupes partagent une tradition qui permet de démultiplier

L'état-major

Le commandant Charles Catala

Le chef historique du Bureau S approche de la soixantaine. Il a créé le Bureau S dans les derniers mois de la Belle Époque, après une



expérience d'investigateur en Europe centrale. Il l'a vu grandir, l'a façonné à son image, et a lu assez de rapports perturbants pour faire perdre la raison à un individu moins terre à terre. Il sait qu'il va devoir passer la main dans un avenir assez proche et, même s'il n'est pas propriétaire de son poste, il a conscience que sa recommandation pèsera lourd dans le choix de son successeur. Il observe les manœuvres de ses héritiers potentiels avec lassitude, tout en veillant à maintenir les « bonnes pratiques » du Bureau… et en gardant les ex-membres de l'Étoile d'argent le plus loin possible des postes de décision.

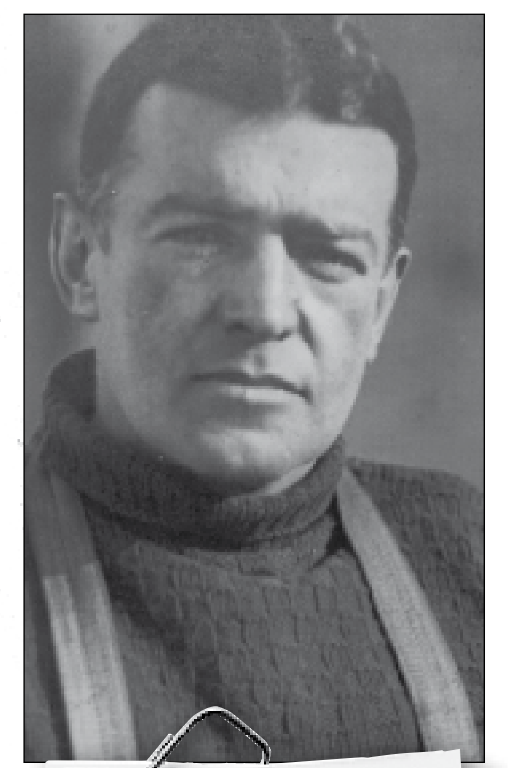
Le commandant Mathieu Compagnon

Le numéro 2 de l'organisation est le dernier fondateur de l'Étoile d'argent encore en vie. Un bureaucrate du ministère a pensé

qu'en tant que militaire, il s'entendrait « forcément » mieux avec Catala qu'un scientifique. En réalité, Compagnon est un pur produit de la Coloniale – un baroudeur pittoresque, habitué aux « coups durs » et à se débrouiller avec une logistique minimale, alors que Catala est un soldat d'état-major avec une formation d'espion. Les deux hommes ne pourraient pas être plus différents… et, dans ce cas, ce n'est pas un avantage. Ils s'opposent aussi sur le plan politique. Catala est un « bon républicain », franc-maçon et de gauche juste ce qu'il faut pour faire carrière, alors que Compagnon ne cache pas son mépris pour « les crapules qui se gavent aux frais de la République ». Il n'est pas exactement fasciste, mais il estime que le gouvernement manque sérieusement de poigne et qu'il faudra un « homme fort » pour remettre le pays en état de marche. Ses convictions, exprimées à haute et intelligible voix, mettent beaucoup de chercheurs et une partie des militaires mal à l'aise.

Capitaine Jacques Dufrêne

Le nouveau successeur probable de Catala a fait l'essentiel de sa carrière en Indochine, et bien qu'il appartienne au Bureau S depuis la fin des années 20, il dispose d'utiles contacts parmi les anciens de l'Étoile d'argent. Sa peur panique des éléphants, peu handicapante en Europe, l'a conduit à demander un poste en métropole au début des années 30. Une fois guéri de sa dépendance à l'opium, il a servi Catala avec loyauté et compétence depuis lors, menant à bien plusieurs missions difficiles. S'il était un peu plus énergique, Dufrêne serait un parfait candidat de compromis. Il est doué pour mettre tout le monde d'accord lors d'une discussion, mais pas pour prendre des décisions sur le vif. Pour le moment, il profite de l'aura du « vieux », mais quand il parle en son nom propre, beaucoup d'anciens haussent poliment les épaules.





Le drame de Barcelone

Catala est convaincu que Compagnon a fait assassiner Guillemot. Ce dernier était en mission à Barcelone, dans la zone contrôlée par le gouvernement légal espagnol, mais Compagnon a des amis parmi les « Marocains », les officiers coloniaux qui entourent Franco.

Pire, les agents du Bureau S envoyés sur place ont trouvé quelques indices tendant à prouver que l'explosion de l'avion en plein vol n'était pas naturelle.

En réalité, le coup vient des services secrets italiens, ravis d'éliminer un « important espion français ». Compagnon n'en a pas été trop chagriné, mais il n'a pas trempé dedans. En revanche, les moteurs ont bien été démolis en plein vol par un byakhee, ce qui soulève d'intéressantes questions sur les capacités paranormales des Italiens…

Hécube Moreau

Fille d'un anthropologue et d'une poétesse, Mlle Moreau approche de la cinquantaine. Elle s'est tournée vers la science de très bonne heure, collectionnant les diplômes d'histoire et d'archéologie avant de s'orienter vers la psychiatrie. Son projet de recherches actuel porte sur la comparaison des structures mythiques parmi les Peuls du Sénégal et les paysans berrichons.

Que sait le Bureau S ?

Ce qui vous arrange. Le Bureau S travaille sur le « surnaturel », terme beaucoup plus vague que « le mythe de Cthulhu ». Une partie de ses activités consiste à courir après des fausses pistes, ou à se mêler d'affaires qui comportent des éléments paranormaux sans relation apparente avec les Grands Anciens.

Les affaires qui restent, même si elles sont minoritaires, sont assez dérangeantes pour que les membres du Bureau S aient conscience qu'il existe des intelligences hostiles, mais ils n'ont jamais franchi le pas consistant à leur coller des étiquettes. Deux agents croisant des goules peuvent en faire des descriptions très différentes – le premier tombe sur une reine-prêtresse immortelle et voilée qui gouverne une oasis perdue au cœur du Sahara, le second sur une bande de brutes cannibales qui rôde dans les égouts de Vienne. Même si leurs rapports étaient lus par la même personne, il est difficile de leur attribuer une origine commune.

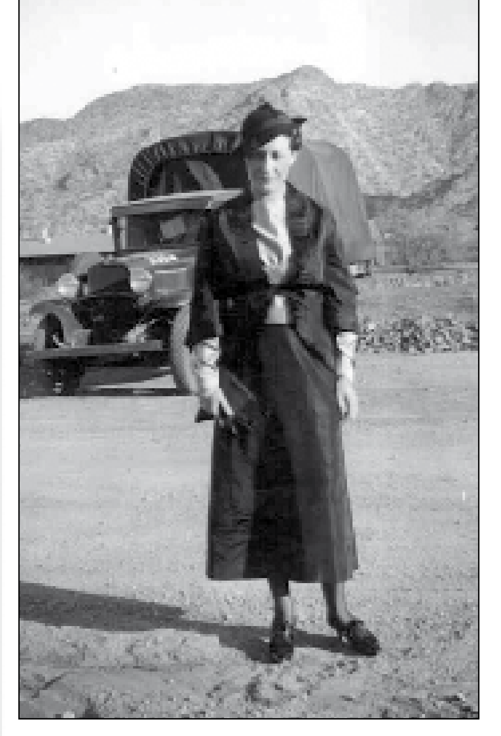
Alors bien sûr, il y a tous ces livres qui les attendent dans les bibliothèques, prêts à leur instiller des vérités cosmiques. Sauf que les agents du S sont soit des hommes d'action qui se méfient de la lecture, soit des intellectuels qui se méfient des livres (ceux qui les *croient* ne font pas carrière au sein du Bureau S, et de toute façon, ils ont tendance à mourir jeunes).

Et hors de l'armée ?

Le Bureau S n'a pas d'équivalent au sein des ***forces de l'ordre***. Ni la police, ni la gendarmerie n'ont développé de structures comparables, même si des initiatives individuelles existent ici et là, autour d'agents ou d'inspecteurs qui ont « vu » des choses.

Le même constat vaut pour ***l'Université***. Les diverses institutions scolaires et universitaires du pays ont hérité de riches traditions… et de vagues souvenirs d'événements troublants. Écoles déviantes où l'éducation était dispensée par des religieux dévoyés qui *reviennent* dans le corps de professeurs de lycée, mathématiciens géniaux perdant la raison et se suicidant avant de finir leur thèse, enfants d'écoles rurales qui s'expriment dans des langues mortes depuis des millénaires… jusqu'ici, personne n'a relié une poignée d'incidents isolés pour en tirer un tableau cohérent.

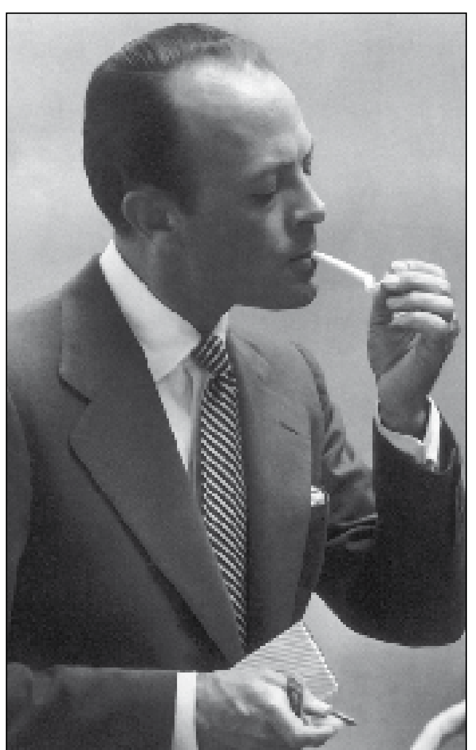
La ***magistrature*** conserve la mémoire des « Grands jours » et autres « Chambres ardentes » de l'Ancien Régime, des juridictions d'exception dont le rôle était de rétablir l'ordre en cas d'événements graves – incluant les épidémies de sorcellerie ou d'empoisonnements, les nobles pervers qui terrorisaient leurs provinces, et autres situations à fort potentiel surnaturel. Des mètres cubes d'archives dorment au ministère de la Justice et dans les tribunaux de province… et un petit cercle d'observateurs dépouille ces documents, rédige des synthèses et tente de les mettre en parallèle avec des faits-divers contemporains. Ils ne se sont pas donné de nom ronflant, évitent autant que possible d'agir directement, mais tirent volontiers des ficelles en coulisse. Beaucoup sont des avocats ou des magistrats haut placés, capables d'influer sur le déroulement d'un procès d'une foule de manières subtiles.



Membre de l'Étoile d'argent depuis 1924, elle occupe le siège qui aurait dû revenir au professeur Véroneau, l'autre fondateur de l'organisation, mort début 1936. Elle ne prête qu'une attention distraite à toutes ces histoires d'espionnage, estimant que les nazis, fascistes et autres communistes restent humains, alors que la vraie menace est inhumaine. On la trouve plus souvent au musée de l'Homme qu'au fort de Vincennes.

Pierre Barnier

Cet analyste civil était le plus prometteur des protégés de Guillemot. Il est en train de devenir l'étoile montante du Bureau S… où personne ne s'est encore rendu compte que son antigermanisme affiché relevait de la psychose plus que du patriotisme. Par ailleurs, il est très doué pour masquer son ambition. Lui-même est convaincu d'être désintéressé, alors qu'il rêve de pouvoir… pour faire le bien tel qu'il le conçoit, évidemment. Contrairement à Mlle Moreau, Barnier n'occupe qu'un strapontin à l'état-major. Catala respecte son intuition et sa puissance de travail, mais ne l'aime pas et ne l'envoie jamais sur le terrain. Cela convient très bien à Barnier, qui passe de longues heures dans les sous-sols du fort de Vincennes, dirigeant une équipe de cryptographes et de paléographes chargés de déchiffrer d'anciens grimoires et d'en tirer des « manuels de magie » utilisables par tous.



Installation

- Depuis 1919, le Bureau S est installé au **fort de Vincennes**, à proximité immédiate de Paris. Il y dispose de quelques bureaux dans une aile reculée, d'une enfilade de pièces en sous-sol qui abritent archives et laboratoires, sans oublier quelques cellules. Dans les annuaires administratifs, il s'appelle « Service central d'entretien du matériel des unités hippomobiles » (l'existence d'une Direction de l'entretien du matériel des unités hippomobiles soulève parfois des confusions gênantes, mais c'est rare).
  Les curieux qui s'intéressent à ce service ne manquent pas de découvrir qu'il s'agit en réalité d'une branche du Deuxième Bureau – ce n'est pas la seule à être présente à Vincennes – et détournent poliment le regard. Quant aux agents du Deuxième Bureau, ils sont dressés à être discrets et à ne pas regarder dans les assiettes des copains.
- Dans les années 20 et au début des années 30, l'Étoile d'argent avait un lieu de rencontre informel au musée d'Ethnographie du palais du Trocadéro. Lorsque celui-ci a laissé la place au **palais de Chaillot**, en 1937, les ex-membres de l'Étoile, fraîchement « fusionnés » avec le Bureau S, se sont tranquillement réinstallés dans les combles du nouveau bâtiment. Profitant de la confusion causée par le déménagement, ils ont « réarrangé » deux pièces dans les réserves, où ils conservent des squelettes humains aberrants, des objets indigènes en bois sculptés selon des principes futuristes, des pierres gravées récupérées au centre du Sahara, etc. Deux des chercheurs du musée, également membres de l'Étoile, passent beaucoup de temps à cataloguer les dizaines de milliers de pièces rapportées par des explorateurs, dans l'espoir de faire de nouvelles trouvailles.
- En dehors de Paris, le Bureau S utilise généralement les antennes du Deuxième Bureau. En Europe, on trouve ses agents dans les ambassades, les consulats… ou dans des appartements soigneusement choisis pour leur anonymat. Hors d'Europe, là où l'influence de l'Étoile d'argent se fait davantage sentir, le Bureau S peut



Le fort de Vincennes

être implanté chez tel ou tel particulier qui a « vu » des choses… ou tout simplement à la caserne locale.

- Le Bureau S possède un site en propre, sur une île tranquille, à quelques encablures de Toulon. En 1932, cet ancien sanatorium a été converti en clinique psychiatrique pour les agents perturbés… et en lieu d'internement discret pour les agents gênants, les espions ennemis que le S ne veut pas remettre au Deuxième Bureau, et autres sources d'ennuis. Les visiteurs trouvent l'endroit charmant. Il faut y séjourner un moment pour découvrir la crique profonde dans laquelle les infirmiers jettent parfois des corps, les salles d'interrogatoire des sous-sols et les déments incurables bouclés à triple tour dans des cabanons capitonnés.

Opérations

Fidèle à la mission classique du Deuxième Bureau, le Bureau S se consacre en priorité aux activités de renseignement.

- **Contre-espionnage.** La première mission du Bureau S est de protéger les sites militaires et les lieux où s'exerce le pouvoir civil contre la curiosité des agents secrets étrangers. Il n'intervient que si le cas présente des « aspects psychiques », une notion floue qui lui permettrait de fourrer son nez partout s'il en avait les moyens. Faute de personnel, il se contente d'envoyer des agents « volants » là où cela semble nécessaire. Catala passe l'essentiel de son temps à déjeuner avec des amis du Deuxième Bureau, à la recherche d'anecdotes étranges sur des affaires en cours.
- **Espionnage.** Le Bureau S n'est pas un cas isolé. L'Allemagne, l'Italie et, plus discrètement, la Grande-Bretagne, se sont dotés de services comparables.

Le Bureau S ou les Bureaux S ?

Sur le papier, il existe trois Bureaux S : S1 pour l'armée de terre, S2 pour la marine et, après 1934, S3 pour l'armée de l'air. Tous sont rattachés au Deuxième Bureau de l'armée de terre. En théorie, ils sont d'importance égale, le commandant Catala dirigeant les trois structures.
En réalité, S1 est le seul qui soit réellement opérationnel. Le dernier-né, S3, ne compte encore qu'une poignée d'aviateurs et n'a quasiment pas de ressources. C'était l'un des projets fétiches de Guillemot, mais sa mort l'a mis en sommeil pour longtemps. Quant à S2, les amiraux ont fait des pieds et des mains pour limiter l'intervention de « terriens » à bord de leurs bien-aimés navires et sont parvenus à le vider de toute substance. Ses trois agents croupissent dans des pièces aveugles, au fin fond des locaux du ministère de la Marine, place de la Concorde. Ils ont du mal à obtenir l'autorisation d'accéder aux ports militaires, sans parler de mettre les pieds sur un navire. En revanche, ils ont accès aux archives du ministère, et s'efforcent de compiler les récits « étranges » découverts dans des journaux de bord des XVIII[e] et XIX[e] siècles.



Le palais de Chaillot en 1937

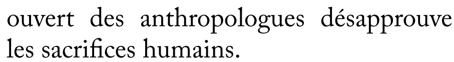
Le nerf de la guerre

Le financement du Bureau est assuré pour une part par le budget militaire classique… et pour une part par les fonds secrets de l'Élysée. Cela ne veut pas dire que le Président soit au courant de ce qui se passe. En revanche, un ou deux « amis de la maison » figurent toujours dans son état-major particulier.

L'objectif du Bureau S est d'en apprendre le plus possible sur leurs rivaux. Au début des années 30, l'Europe de l'Est a été le théâtre d'un conflit discret avec des agents allemands. Sa manifestation la plus visible a été l'incendie d'un théâtre à Varsovie, qui a fait cinq morts… plus trois individus qui sont tombés en poussière au lieu de brûler.

- **Surveillance des colonies.** L'ex-Étoile d'argent s'était donnée pour tâche d'examiner les cultures indigènes, à la recherche de « rites païens » qui fonctionneraient pour de bon. Ses membres continuent leur mission sous l'égide du Bureau S. Dans leur majorité, les anthropologues de l'organisation souhaiteraient pouvoir *étudier* ces rites, mais les coloniaux préfèrent généralement opter pour leur *suppression*, au besoin par la force. Cela dit, même le plus

L'étude des rites païens



ouvert des anthropologues désapprouve les sacrifices humains.
- **Rationalisation de la magie.** Le Bureau possède des grimoires et des caisses pleines d'amulettes runiques, de reliques impies et de fétiches capables de liquéfier l'espace. L'ennui est que tout ce matériel est généralement fragile, impossible à reproduire et/ou ne dispose que d'un nombre de charges limité. Que ce soit sur un plan théorique ou pratique, il est donc urgent de comprendre les principes qui régissent tout cela et de les rendre reproductibles, si possible pour en faire des armes. Catala l'a compris dès le début des années 20, lors de « l'affaire Ferrier ». Hélas, les responsables de ce projet ont tendance à prendre leur retraite jeunes, à souffrir de solides dépressions nerveuses, ou à mourir dans des « accidents bêtes ». Du coup, cet effort est sans cesse repris et interrompu. Depuis 1938, Pierre Barnier lui a donné une impulsion décisive… en évitant de lire quoi que ce soit lui-même.

Moyens

Sur le papier, le Bureau S dispose de toutes les ressources de l'armée française. En réalité, c'est une toute petite structure, qui ne compte que quelques centaines de personnes en France et autant dans l'Empire. Son accès au matériel dépend de sa couverture – et en ces temps de restrictions budgétaires, le Deuxième Bureau souffre comme tout le monde.

La drôle de guerre

Septembre 1939 - mai 1940

Confusion au sommet

Le début de la guerre marque une triple cassure pour le Bureau S.

- La mobilisation générale force de nombreux chercheurs civils à rejoindre une unité combattante – ou plutôt, dans cette guerre immobile, non-combattante, diminuant d'autant ses capacités de recherche. Heureusement, de nombreux résidents de l'Empire sont mobilisés sur place plutôt que d'être renvoyés en métropole.
- Parmi les intellectuels de l'ex-Étoile d'argent, un petit groupe de pacifistes réalise que le Bureau S risque fort d'employer la magie noire *contre de simples soldats*, allemands certes, mais innocents. La retourner contre des sectateurs ou des entités paraphysiques ne les dérangeait pas, mais s'en servir comme arme dans un conflit « ordinaire » les révulse. Tout au long de l'hiver 1939-1940, Mlle Moreau



tente d'obtenir de Catala l'assurance qu'un tel déploiement n'est pas à l'ordre du jour, sans arriver à lui arracher un engagement clair. Du coup, de nombreux « membres correspondants » s'éloignent du Bureau.

- Enfin, Compagnon prend l'initiative des hostilités avec Catala. Il s'est assuré de solides appuis à droite, voire à l'extrême-droite, et s'est entendu promettre la succession du « vieux », que cela plaise ou non à ce dernier. Catala, qui n'a pas l'intention de se laisser pousser dehors, s'appuie sur Dufrêne pour marginaliser Compagnon… alors même que ce dernier remporte sur la ligne Maginot l'un des derniers succès du Bureau S. Les manœuvres et les contre-manœuvres des uns et des autres paralysent l'état-major pendant les premiers mois de 1940. S'y ajoute une calamité imprévue : un déménagement forcé.

Expropriés !

En septembre 1939, l'installation du Grand Quartier Général des forces françaises au fort de Vincennes entraîne mécaniquement une réorganisation des services qui y étaient implantés. Il s'ensuit un jeu de chaises musicales… et le Bureau S figure parmi les perdants.
Le mois d'octobre 1939 est consacré à la recherche d'un nouveau siège. En définitive, à partir de novembre, Catala et son état-major sont relogés dans quelques pièces humides de la caserne de Reuilly, dans le XIIe arrondissement. À cette occasion, une partie de ses « ressources matérielles » du Bureau est expédiée dans les réserves du musée de l'Homme. Le reste est dispersé dans des « implantations civiles », autrement dit des planques, situées aux quatre coins de Paris. Cela entra îne deux conséquences importantes.



- L'essentiel des ressources du Bureau S échappera aux nazis, qui avaient repéré la base du fort de Vincennes, mais pas les autres implantations.
- Barnier proteste si violemment contre cette dispersion qu'il éveille les soupçons de Catala. Le commandant charge un groupe d'agents sûrs d'enquêter sur Barnier. Le résultat l'inquiète suffisamment pour qu'il décide de prendre des mesures extrêmes à son encontre, lors de la débâcle.

L'été noir

Juin – septembre 1940

ATTENTION !
Ce chapitre est réservé aux Gardiens de La Maison reste ouverte pendant les travaux. Futurs joueurs, passez votre chemin !

Carnage au sommet

La défaite de l'armée, puis la désintégration du pouvoir civil, font éclater au grand jour les conflits latents à la tête du Bureau. Évacués début juin ou perdus au milieu de l'exode, une bonne partie de ses cadres disparaissent pour plusieurs semaines.

- Le commandant Catala gagne Londres en juin 1940, dans l'espoir d'y monter une base de repli, un projet qu'il caressait depuis le printemps. Avant de partir, il ordonne la liquidation de Barnier. Après l'armistice, Catala opte pour la résistance à outrance. À sa grande surprise, il se fait blackbouler par la France libre. Il meurt quelques semaines plus tard, victime d'un envoûtement nazi.
- Barnier échappe aux assassins de Catala et parvient à passer à Londres. Il prend le contrôle de la base londonienne du Bureau S et, surtout, il s'empare des notes de Catala.
- Le capitaine Dufrêne meurt à Londres, assassiné sur ordre de Barnier, qui veut faire place nette.
- La catastrophe surprend Mlle Moreau à Bourges. Elle regagne Paris et le musée de l'Homme fin juillet.
- Fin mai, le commandant Compagnon rejoint une unité combattante. Après trois semaines de baroud d'honneur, il rend les armes. On le retrouve à Vichy début juillet. Un mois plus tard, promu colonel, il prend la tête d'un Bureau S épuré… et privé d'une grande partie de ses ressources.

Chaos à la base

- Obéissant aux derniers ordres de Catala, une poignée d'agents du Bureau S se lance dans des actions de retardement futiles à Paris.
- Un groupe d'agents fidèles rejoint à Londres le petit réseau déjà en place pour surveiller les « amis » britanniques. Pour la plupart, ces hommes décident de rejoindre Barnier dans sa croisade. Deux d'entre eux optent pour la France libre.
- Courant août, la majorité des agents implantés dans l'Empire se rallient à Compagnon, chef « historique » de l'Étoile d'argent. Sur le papier, leur mission reste inchangée. Compagnon les politisera peu à peu en 1941 et 1942.
- Lorsque l'Afrique équatoriale française passe à la « dissidence gaulliste », fin août 1940, certains correspondants du Bureau tournent casaque et rejoignent la France libre, délaissant momentanément le surnaturel pour la guerre contre les Allemands.
- En métropole, ce sont des mois de confusion. Beaucoup d'agents du Bureau S, militaires de carrière, se retrouvent brusquement démobilisés ou placés en disponibilité. Les chercheurs civils sont plus occupés à se reconstruire une vie et à apprendre à vivre sous la botte allemande qu'à pratiquer l'occultisme.

Où sont les communistes ?

A partir de la mi-1941, les communistes représentent une part importante de la résistance, mais le Parti ne croit pas à la magie, à la sorcellerie, aux diables fourchus, aux Cthulhu baveux et autres fariboles réactionnaires destinées à endormir le prolétariat. Ses membres seraient surpris de découvrir que certains groupes qui comptent en URSS, patrie du socialisme athée, ont une vision plus nuancée de la question, mais ils s'adapteraient à la nouvelle « ligne » sans protester.
Le Bureau S a toujours considéré que l'appartenance au PCF empêchait de rejoindre l'organisation. Certains chercheurs sont des « compagnons de route » du parti, mais ils gardent profil bas, et séparent leurs activités paranormales de leurs convictions politiques.
En définitive, les communistes jouent surtout le rôle de gibier pour les unités « antiterroristes » du colonel Compagnon… Mais comme rien n'est simple dans la résistance, il arrive qu'une cellule FTP mette la main sur un ou deux gadgets meurtriers développés par Barnier et ses sbires, tente de s'en servir contre les Allemands et soit stoppée *in extremis* par une alliance de circonstance entre Félicie et des éléments « modérés » du Bureau S vichyste.

Les années de guerre

Octobre 1940 – mai 1945

« C'était l'hôtel d'Abyssinie et du Calvados réunis »

Dès novembre 1940, Mlle Moreau se lance dans la résistance – elle est loin d'être la seule intellectuelle du musée de l'Homme à vouloir agir contre l'occupant. Dans un premier temps, sa priorité est de mettre à l'abri les encombrantes « réserves » héritées de l'Étoile d'argent et du Bureau S, afin que ce matériel ne tombe pas entre les mains des nazis. L'exercice est plus dangereux qu'il n'y paraît : d'inquiétants Allemands sillonnent la capitale et dépouillent les musées parisiens de tout ce qui semble avoir une valeur occulte. Quant à Compagnon, il envoie très vite des émissaires pour « rendre au gouvernement légal de la France ce qui lui appartient ». Mlle Moreau fait traîner la discussion le plus possible, arguant de difficultés logistiques. Compagnon propose alors que ses hommes aient un droit d'accès à la « collection spéciale » du musée. Il obtient une coopération limitée dans certaines affaires non politiques.
Début 1941, le groupe Moreau se baptise « Félicie », titre d'une chanson humoristique de Fernandel. Peu à peu, il devient un réseau de résistance à part entière. Il ne rejoindra jamais le réseau du musée de l'Homme, mais les deux groupes auront des membres en commun. Arrêtée, Mlle Moreau est déportée fin 1943, mais son œuvre lui survit.

« Maréchal, nous voilà »

Compagnon construit « son » Bureau S en zone libre, avec l'idée de participer à « l'effort de régénération de la France » entrepris par

le maréchal Pétain. Il estime que sa première mission est de dissimuler un maximum de ressources pour le jour où la guerre contre les Allemands reprendra, tout en maintenant une collaboration de surface. Brièvement mis sur la touche pendant quelques mois, entre la fin 1941 et le début de 1942, à la demande des Allemands, il comprend où se trouve son intérêt et se rapproche des nazis. Au cours des deux années suivantes, il glisse insensiblement dans le crime.

« Berlin, comme Carthage, sera détruit »

À Londres, les jusqu'au-boutistes regroupés autour de Barnier continuent le combat avec toutes les armes à leur disposition, tout en s'efforçant de rester indépendants des autorités britanniques, puis de la France libre. Cette position s'avère intenable à terme, mais ils s'en fichent. Vers la mi-1943, le groupe, décimé et incapable de recruter, finit par s'éteindre, non sans avoir porté des coups aux puissances de l'Axe.

« Maintenir la France »

Le Deuxième Bureau gaulliste intègre très vite des anciens du Bureau S. Au fur et à mesure de la reconquête de l'Empire, ils reprennent contact avec d'anciens « collègues » de l'Étoile d'argent. Plus tard, lorsque le BCRA aura remplacé le Deuxième Bureau, des contacts avec la métropole permettront de « retrouver » Mlle Moreau et son organisation. Le BCRA n'ayant pas de section paranormale, Félicie en fait fonction. Peu à peu, ce nom en vient à s'appliquer à tous les agents ayant été mêlés à des incidents surnaturels. À force, ces « Félicie par contagion » finissent par bien se connaître, et souvent, se retrouvent à travailler avec les « vrais » Félicie, ceux du musée de l'Homme.

Guerre civile occulte

Les années 41 à 44 sont occupées par un conflit tripartite opposant les hommes de Compagnon ; les gaullistes de l'extérieur alliés aux résistants de l'intérieur ; et les extrémistes de Barnier. Les trois camps tentent de récupérer un maximum d'objets et de rituels occultes.

Gaullistes et résistants cherchent à s'en servir contre les Allemands en épargnant les civils et les « simples » soldats de la Wehrmacht autant que possible, ce qui laisse encore pas mal de cibles parmi les SS, la Gestapo, le SD, etc.

Le Bureau S vichyste emploie des méthodes de plus en plus indicibles contre la résistance. Le point culminant de son action sera la disparition d'un maquis entier, en avril 1944.

Enfin, les extrémistes « barniéristes » tentent de concentrer leurs coups sur les Allemands en général, sans distinction d'âge ou de sexe. Ils n'hésitent pas à liquider tous ceux qui font obstacle à leurs projets génocidaires, mais préfèrent avoir recours à des moyens non-magiques. Les ressources surnaturelles sont *rares*, et il faut les réserver aux véritables ennemis.

L'ultime fragmentation

En novembre 1942, l'Allemagne envahit la zone libre. Les derniers lambeaux de souveraineté de Vichy disparaissent.

La version vichyste du Bureau S se fracture à son tour entre cryptorésistants, maréchalistes fidèles et collaborateurs des nazis. Les premiers font des offres de service à « Félicie », les seconds continuent à dériver vers le fascisme au même rythme que les autres institutions de l'État français, et les troisièmes s'engagent dans la Waffen SS, la Milice et autres organisations protégées par le Reich. Ces trois factions, qui sont tout sauf unifiées, s'engagent dans leurs propres microconflits, quitte à se retrouver au cas par cas autour de la traque aux « terroristes ».

Le résultat ? Du matériel estampillé « Bureau S » passe à des organisations pas du tout équipées pour le gérer, allant des maquis à la Franc-Garde de la Milice. Une bonne partie de l'activité de ce qui est devenu « le réseau Félicie » se tourne vers sa récupération, si possible avant que leurs propriétaires aient déchiré l'espace-temps sans le savoir.

1945 : la succession

Mlle Moreau rentre de déportation en juin 1945, très diminuée mais vivante. En octobre, au cours d'une réunion informelle au musée de l'Homme, les anciens membres de son réseau, leurs « officiers traitants » du BCRA, quelques anciens du « Bureau Compagnon » qui ont retourné leur veste à temps, ainsi qu'une poignée de coloniaux fondent l'organisation Félicie, dont l'histoire vous attend, dans le livre 7 *La saga Félicie* p. 4.

Briefing complémentaire

• On aperçoit le Bureau S, tel qu'il était à ses tout débuts, dans l'aide de jeu *Livres qui tuent*, dans le livre 2, p. 14.
• Le Bureau S joue un rôle dans le scénario *Sous un ciel de sang*. Au début des années 20, il connaît son âge d'or.
• Les fantômes du Bureau pèsent encore sur Félicie, son successeur, voir l'aide de jeu de la p. 4 et le scénario *Ethor Bedi Zure Erresuma*, p. 17 dans le livre 7 *La saga Félicie*.

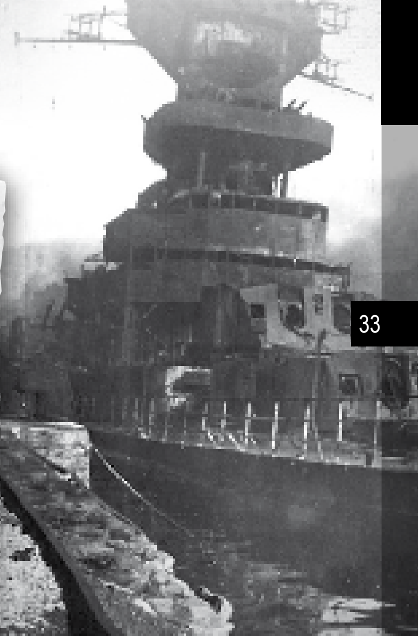
Bien entendu, il est possible que le Bureau et sa sœur, l'Étoile d'argent, apparaissent dans des scénarios à l'avenir.

L'héritage empoisonné

Les années de guerre ont été l'occasion d'une dissémination incontrôlée d'informations et de matériel qui étaient autrefois centralisés par le Bureau S. Félicie n'a pas tout récupéré – et de toute façon, il est impossible de récupérer des *idées*.

Les procédures et les rites développés par le Bureau S persistent au-delà de la Libération, parfois dans des cultes douteux, parfois dans des groupuscules situés aux deux extrémités du spectre politique. Faire le ménage là-dedans va occuper Félicie jusqu'à la fin des années 60, au moins autant que les luttes post-coloniales.

La fin de la zone libre



La Maison reste ouverte pendant les travaux

SCÉNARIO GRAND ÉCRAN

Fiche résumé

Où les investigateurs courent de capitale en capitale sur fond de guerre mondiale, dans l'espoir de sauver le monde de quelque chose de pire que les nazis.

En quelques mots

Juillet 1940. Comme la plupart des institutions françaises, le Bureau S, la branche « paranormale » du 2e Bureau, s'est désintégré lors de l'invasion allemande. Son chef s'est replié à Londres. Quant aux agents sur le terrain, certains essayent d'obéir à leurs derniers ordres, d'autres les outrepassent et font joujou avec des forces redoutables. Les investigateurs se retrouvent pris dans les remous de cette lutte. Démêler ce qui se passe les emmène aux racines de la création du S, d'abord en Grande-Bretagne, puis à Prague.

Implication des investigateurs

Ce scénario fonctionne mieux avec des personnages ayant déjà un minimum d'expérience. *Aktion Hel*, p. 4, a été écrit spécifiquement dans ce but. À défaut, des investigateurs des années 20 peuvent toujours être en vie. On supposera dans ce cas qu'ils ont pris une retraite bien méritée après leurs derniers exploits et qu'ils se sont fait oublier depuis… de tout le monde, sauf des nazis.
Vous pouvez également créer des personnages de toutes pièces. La documentation sur l'époque ne manque pas, voir l'encadré « Lectures (plus ou moins) impies », p. 37. Dans les périodes troublées, l'histoire est toujours votre meilleure source précieuse d'anecdotes et de personnages originaux !

Enjeux et récompenses

- Épargner à une Europe qui n'a pas besoin de ça les horreurs qui accompagneraient l'invocation du « démon » Abbaël.
- Neutraliser les extrémistes au sein des débris du Bureau S.
- Et, qui sait, refonder une nouvelle structure qui prendrait sa suite (voir l'aide de jeu : Félicie du livre 7 *La Saga Félicie*, p. 4).
- Un gain d'1d6 points de SAN à la fin de chaque acte sera le bienvenu. Compte tenu des difficultés qui les attendent, n'hésitez pas à vous montrer plus généreux si nécessaire, quitte à monter jusqu'à 1d10 !

Ambiance

Les trois actes ont tous des ambiances bien différentes. Reportez-vous aux encadrés « Ambiance à… », p. 46, 54 et 69 pour plus de détails.

À l'affiche

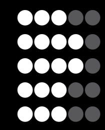
Pierre Barnier
Un jeune loup ambitieux, qui rêve de reprendre la main sur ce qui reste du Bureau S et de venger la défaite de 1940 sans s'encombrer des « barrières morales » qui ont conduit ses prédécesseurs à l'échec.

Julius Norwald
Occultiste nazi, évoluant dans les hautes sphères du Parti, il sera selon les moments un adversaire « korrect » ou un allié peu fiable.

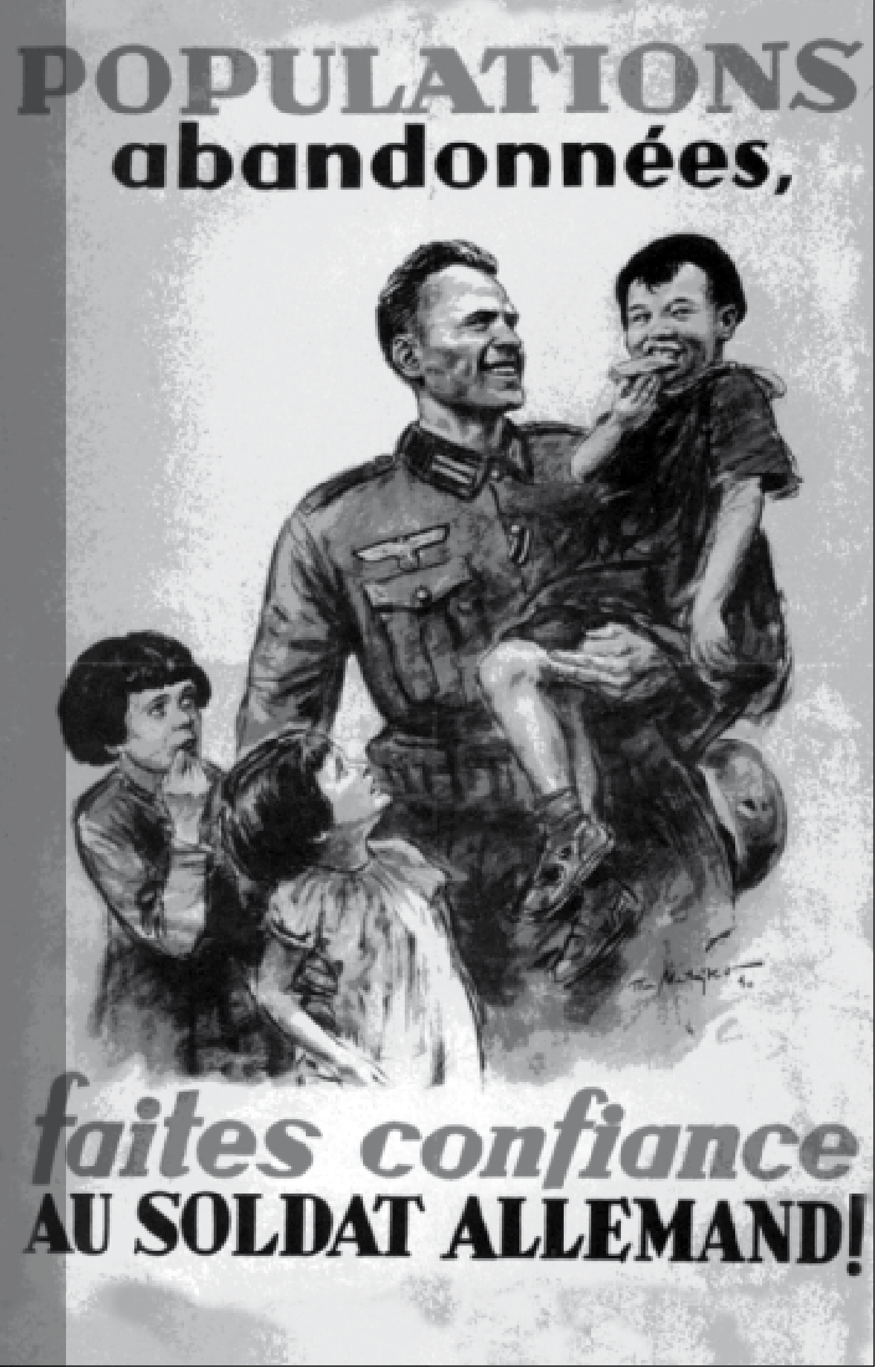
Le commandant Catala et ses associés
Sept investigateurs à la retraite qui, avant la Première Guerre mondiale, ont neutralisé une secte déterminée à invoquer Abbaël. Certains sont morts, d'autres sont vieux, tous sont en danger.

Abbaël
Cet « archidémon » pourrait bien être l'un des masques de Nyarlathotep… ou tout autre chose, les investigateurs ne seront pas en mesure de lui demander son pedigree.

Fiche technique



Investigation	
Action	
Exploration	
Interaction	
Mythe	
Style de jeu	**Investigation occulte**
Difficulté	Chevronné
Durée estimée	x15
Nombre de joueurs	
Époque	1940



Mise en place

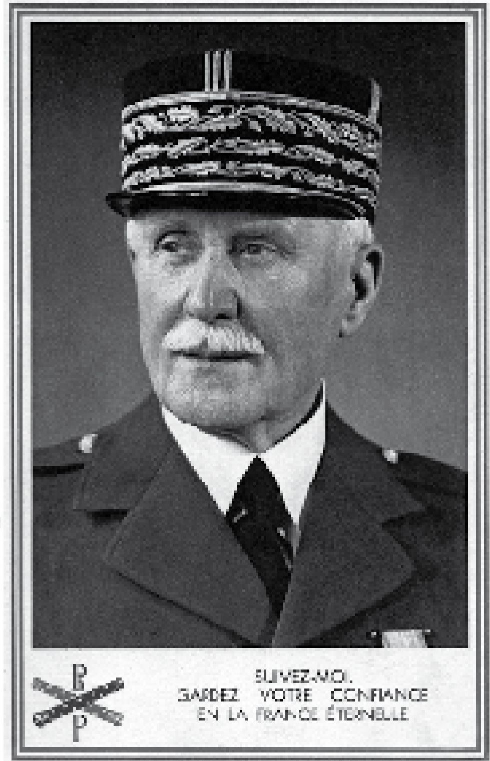
Petit résumé historique à l'usage des distraits

Après neuf mois de « drôle de guerre » statique, les Allemands attaquent la Belgique le 10 mai 1940. Les armées alliées entrent en Belgique, se ruant sans le savoir dans une nasse. Le 15, les panzers percent le front français à Sedan, puis foncent vers l'ouest. Le 17 mai, le général en chef, Gamelin, est limogé et remplacé par Weygand, qui ne fera pas mieux. Le 26 mai, les débris de l'armée franco-anglaise rembarquent à Dunkerque. Huit millions de réfugiés belges et français errent sur les routes, tentant de descendre vers le sud. Le 10 juin, le gouvernement se replie à Tours, puis à Bordeaux. Le 14, les nazis entrent à Paris, déclarée ville ouverte deux jours plus tôt. Le 16, le maréchal Pétain devient président du Conseil et demande l'armistice.

Celui-ci est signé le 22 juin et prend effet le 25. Sur les cinq millions d'hommes mobilisés en 1939, on compte soixante mille morts, une trentaine de milliers de blessés, et un million huit cent mille prisonniers « jusqu'à la paix ». Parmi eux, vingt-deux mille soldats de la ligne Maginot, qui ont refusé l'armistice et continué un combat désespéré jusqu'au 4 juillet. Le Reich rapatrie tous ces précieux otages sur son territoire. La moitié nord de la France, plus toute la façade atlantique, sont officiellement sous occupation allemande. Les Français commencent tout juste à apprendre à vivre avec la ligne de démarcation qui coupe le territoire en deux et limite la circulation des personnes et du courrier à un moment où il reste des millions de « personnes déplacées » sur les routes. Mi-juillet, le gouvernement allemand refuse le retour des réfugiés originaires d'Alsace-Lorraine, ce qui laisse présager l'annexion de ces deux provinces.

Le sud du pays et l'empire colonial restent « libres », gouvernés depuis Vichy par le maréchal Pétain. La IIIe République meurt le 10 juillet, au casino de Vichy, sabordée par les parlementaires. Elle est remplacée par un « État français » dans lequel Pétain exerce les pleins pouvoirs, en attendant une nouvelle constitution. À cette date, le maréchal est encore considéré comme un sauveur par presque tout le monde. Et pourquoi pas ? Dernier héros vivant de la guerre de 14-18, auréolé de sa victoire de Verdun, considéré comme « républicain », on a tendance à oublier que c'est la stratégie défensive qu'il prônait dans les années 20 et 30 qui a précipité la catastrophe. Quant à son chef de gouvernement, Pierre Laval, il est certes impopulaire depuis le début des années 30, mais il a été président du Conseil à quatre reprises, a été élu homme de l'année par le magazine *Time* en 1931… bref, il n'a pas un profil de fasciste. La plupart des ministres de Pétain sont des hommes de droite, voire des monarchistes, mais le gouvernement compte aussi des parlementaires et quelques personnalités marquées à gauche. Les extrémistes sont encore dans la coulisse, même si les choses changeront dès le mois de septembre.

Le général de Gaulle est pratiquement inconnu, sauf des quelques personnes qui écoutent la BBC. Les Anglais, populaires pendant la drôle de guerre, le sont moins à présent : le 3 juillet, la Royal Navy a tenté de neutraliser les navires de guerre français ancrés dans la rade de Mers-el-Kébir. De malentendus en malentendus, il s'en est suivi une brève bataille navale, qui a fait 1 300 morts dans le camp français, et a



Le maréchal Pétain



déclenché une vague d'anglophobie dont profite la propagande allemande.

Plus généralement, le pays est en état de choc. L'armée française, « la première du monde » dans l'esprit de tous, et pas seulement des Français, a été anéantie en six semaines. La recherche des « responsables » du désastre occupe les esprits, le nouveau gouvernement soutenant que la faute revient à « l'esprit de jouissance » et aux congés payés ; les militaires que les politiciens les ont mal équipés et que les soldats se sont mal battus ; à moins que ce ne soit la faute des communistes ou des Anglais…

Tout le monde s'attend à ce que l'Angleterre soit envahie bientôt. En fait, dans l'esprit des soldats allemands, ce ne sera qu'une formalité. Ils espèrent être rentrés chez eux pour Noël. Cela mettrait fin à la guerre : l'URSS a signé un pacte de non-agression avec l'Allemagne en 1939, les États-Unis sont encore neutres, et la lutte entre la Chine et le Japon n'intéresse pas grand monde pour le moment.

Un prologue ?

Avant de commencer l'aventure proprement dite, vous pouvez faire jouer à chacun un ou deux épisodes du désastre de mai-juin. Ces scènes doivent être reliées à leur histoire

Lectures (plus ou moins) impies

DOCUMENTATION HISTORIQUE

Les sources historiques sont tout simplement trop nombreuses pour être mentionnées. À chacun de faire son marché dans une offre très abondante. En dehors des encyclopédies et des nombreuses revues d'histoire qui fleurissent dans les kiosques, je vous conseille deux titres :

- 1940, l'année noire, de Jean-Pierre Azéma (Fayard) pour une présentation chronologique des événements. Les chapitres thématiques, courts mais denses, sont une mine d'informations.
- L'Exode, d'Éric Alary (Perrin) pour une présentation du chaos généré par le flot de réfugiés des mois de mai et juin 1940.
  Les photos d'époque sont faciles à trouver, y compris en couleur si on prend le temps de chercher.

FICTION

Ce scénario doit plus aux romans de Dennis Wheatley qu'à H. P. Lovecraft. Wheatley était un auteur de fantastique britannique des années 30 et 40, qui a écrit de nombreux romans évoluant à la frontière de « l'investigation surnaturelle » et du pulp. Les Vierges de Satan, Étrange conflit et Toby Jugg le Possédé sont très exactement dans le ton de ce scénario. Ils ont été édités par NéO à la fin des années 80 ou au début des années 90, mais restent accessibles sur le marché de l'occasion... si vous avez de la chance. Deux romans de Graham Masterton, Tengu et Le Jour J du jugement jouent sur les mêmes ressorts de « l'horreur militaire ».

ENTRE-DEUX

Il existe une abondantissime littérature sur le IIIe Reich et l'occultisme. Le « pas bon » y côtoie le « très mauvais ». Ne vous y risquez que muni de solides bottes d'égoutier conceptuelles !

- Le Matin des magiciens, de Louis Pauwels et Jacques Bergier, est probablement l'un des ouvrages les moins toxiques sur la question... ce qui ne veut pas dire qu'il faut prendre ce qu'il raconte pour argent comptant !
- Opération Ahnenerbe, d'Heather Pringle, fait le point sur la branche « culturelle » de la SS. Pas d'occultisme à proprement parler, mais une galerie de portraits de chercheurs inquiétants, des expéditions archéologiques bizarres...et d'abominables expériences médicales dans les camps.

FOND SONORE

- Quelques chansons des années 30 peuvent faire un fond sonore décalé pour un Paris qui n'a pas encore tout à fait basculé dans l'Occupation.
- Trouver des bruitages militaires avec des sirènes et des explosions pour l'épisode londonien est à la portée de n'importe quel internaute. Les épisodes parisiens et praguois auront besoin de bruits de bottes, de coups de feu et d'ordres aboyés en allemand.
- La bande originale de La Liste de Schindler fera merveille pour l'épisode de Prague (et le film est également recommandé, bien sûr).



personnelle et donc réalisées en collaboration avec chaque joueur. Où étaient les personnages lors de l'effondrement du front ? Ont-ils participé aux tentatives de plus en plus désespérées de l'armée pour colmater les brèches ? Comment ont-ils vécu l'invasion ? L'investigateur s'est-il battu jusqu'au bout, reculant pied à pied avant d'échapper à la capture ? A-t-il fait partie de la minorité de troupes qui se sont débandées ? Si oui, a-t-il fui avec les autres, ou tenté de continuer la lutte ? S'il était civil, est-il resté sur place ou s'est-il joint aux millions de réfugiés qui ont sillonné les routes du nord de la France pendant ces deux mois ? A-t-il tenté d'aider son prochain, ou a-t-il cherché à profiter des difficultés d'autrui ?

Concentrez-vous sur des situations marquantes : tentatives pour fuir la capitale, premiers contacts avec l'occupant, etc. Limitez-vous à quelques minutes par scène, et n'hésitez pas à enrôler les autres joueurs pour incarner des figurants.

Si vous manquez de temps ou si l'idée d'un prologue ne vous inspire pas, contentez-vous de leur communiquer les informations historiques de base, présentées au paragraphe précédent, et d'enchaîner sur leur arrestation.

Acte I : La ville sans regard

Paris, juillet 1940

Arrestation des investigateurs

Mardi 16 juillet 1940, vers 4 heures du matin. Chaque investigateur est brutalement réveillé par une lampe torche braquée en pleine figure. Sa chambre grouille de soldats allemands. On l'extrait de son lit sans ménagement et on l'embarque dans un camion militaire qui stationnait dans la rue. Si le personnage proteste trop fort ou se débat, il prend quelques coups de crosse dans les côtes.
Pourquoi cette arrestation ? Si les investigateurs ont déjà vécu des aventures dans le domaine du surnaturel, ils ont sans doute fait parler d'eux d'une manière ou d'une autre. Même s'ils ont tenu à rester discrets, il y a forcément quelqu'un qui connaît la vérité sur leurs exploits. Il existe sans doute un dossier sur leur compte aux Renseignements généraux français. Au sein des hautes sphères du parti nazi, on s'intéresse beaucoup au surnaturel, suffisamment pour rafler les principaux occultistes des pays conquis et les faire travailler pour le Reich…
Les personnages sont conduits jusqu'à une grande bâtisse grise : la prison de la Santé,

Variations

Et si… je veux jouer des agents du Bureau S ?
L'aide de jeu : *Le crépuscule du Bureau S*, p. 23, contient assez d'informations pour cela. Les personnages connaissent certainement « le vieux », alias le commandant Catala, et même s'ils ne sont pas très haut placés dans l'organisation, ils ont sûrement leur avis sur les différentes crises qui handicapaient le Bureau avant la guerre. Les agents restant à Paris sont ravis de les retrouver, et tentent de les enrôler dans de nouvelles (et futiles) actions contre les Allemands. Barnier reste une énigme : avant la guerre, il jouait le rôle d'un simple analyste, et n'interagissait directement qu'avec une poignée de « spécialistes », autrement dit de sorciers. Les personnages l'ont peut-être croisé à Vincennes, sans avoir conscience qu'il était l'un des conseillers de Catala.

Et si… je veux jouer des personnages qui ignorent tout du surnaturel ?
Ce n'est pas très grave. L'aventure commence par l'arrestation des personnages par les Allemands, or par les temps qui courent, n'importe qui peut se faire arrêter…
• Si un investigateur est d'origine britannique, sa nationalité est une raison suffisante. Il peut s'attendre à être mis en prison jusqu'à la fin de la guerre. Les Américains, en revanche, sont ressortissants d'un pays neutre, mais une « erreur » plus ou moins intentionnelle est toujours possible.

dans le XIV[e] arrondissement. Une aile entière a été dégagée pour les « politiques ». Ils se retrouvent tous entassés dans la même cellule, éventuellement en compagnie de quelques personnages non-joueurs si vous avez besoin de faire passer quelques informations d'ambiance.

C'est un bon moment pour faire connaissance ! Nos héros vont y passer quelques jours déprimants, coupés du reste du monde. De temps en temps, les Allemands viennent chercher des gens. Ceux qu'ils embarquent ne reviennent jamais. Un soir, c'est leur tour. Ils sont regroupés dans un coin de cour, avec cinq autres personnes. Ils attendent un bon moment, sous la surveillance d'une demi-douzaine de soldats (ils ne sont pas très vigilants, mais il y en a des dizaines d'autres à portée de voix ; ce n'est pas le moment de tenter de fuir). Un camion militaire finit par arriver. On leur ordonne de monter…

L'attaque

Le camion sort de la prison et remonte vers le nord de Paris. Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir, mais il se dirige vers Aubervilliers, et plus précisément vers l'une des premières antennes françaises de la Gestapo. On doit les y soumettre à un interrogatoire préliminaire.

S'ils veulent prendre des initiatives, c'est parfait ! Après tout, on ne sait jamais… Ils seront peut-être assez brillants pour neutraliser simultanément les deux soldats qui les accompagnent à l'arrière, celui qui se trouve à côté du conducteur et les quatre de la voiture d'escorte, qui se trouve juste derrière le camion. S'ils arrivent à déclencher un combat, l'embuscade se produit dans les secondes qui suivent.

Sinon, elle a lieu avenue de Clichy. Il est presque minuit. Il fait très sombre, et l'avenue est bien entendu déserte, jusqu'au moment où… Des hommes surgissent des rues latérales. L'un d'eux se met juste devant le camion. Les personnages ne peuvent rien voir. Ils entendent le chauffeur klaxonner, puis le véhicule fait une embardée, quitte la chaussée et va percuter un banc. La voiture d'escorte freine, mais trop tard. Elle emboutit le camion. La situation est assez confuse pour que les prisonniers puissent sortir sans problème, même s'ils ont à souffrir de quelques contusions.

Les deux véhicules sont encerclés. De nuit, à la lueur des phares, les attaquants semblent… bizarres. Ils restent immobiles pendant un instant. Puis le carnage commence. Ils sont très rapides et se jettent sur tout ce qui bouge, gardiens comme prisonniers. Ils ne sont pas armés, mais font

- Si un personnage est célèbre dans un domaine quelconque, vous pourrez sans doute trouver une « bonne raison » quelque part dans son passé : déclarations antinazies, engagement dans le camp républicain lors de la guerre d'Espagne, etc.
- Sinon, vous pouvez vous rabattre sur une « erreur d'identité » ou une dénonciation comme « agent anglais ». La préfecture de police reçoit déjà des sacs entiers de lettres anonymes, qui sont dûment triées et retransmises aux autorités d'occupation.

L'occupation de Paris en 1940







Soldats allemands

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	60
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	35 %
Français	15 %

Autres à votre bon vouloir.
Rappelez-vous que l'on trouve de tout dans l'armée.

Armes

• Fusil 50 %
Dégâts 2d6
Selon les circonstances, ajoutez-y des grenades, des matraques, des mitraillettes, etc.

preuve d'une force surhumaine. Ils voient parfaitement dans le noir, les balles n'ont pas l'air de leur faire grand mal, et ils ont l'avantage du nombre.
Si les personnages essayent de courir, ils sont poursuivis, rattrapés et attaqués. Idem s'ils restent pour les aider à combattre les Allemands. Si vous estimez que les personnages ont besoin d'une « leçon de choses », décrivez-leur l'un de leurs compagnons de captivité mis en pièces par les assaillants, alors qu'ils ignorent complètement un jeune soldat paralysé par la peur. Ces créatures se repèrent au mouvement !
La chose la plus intelligente à faire est de se glisser sous le camion et d'attendre la fin de la bataille, en restant aussi immobile que possible. C'est ce que fait l'un des autres prisonniers, un jeune homme roux qui porte des lunettes. Le combat est relativement bref. L'un des derniers Allemands survivants tire une rafale… quelqu'un, dans l'ombre, pousse un cri… les créatures s'arrêtent puis commencent à s'éloigner, visiblement en pleine confusion. Là-dessus, les personnages et le rouquin voient des phares approcher… La fusillade a attiré une patrouille. Il ne leur reste plus qu'à s'enfuir très vite.

Recueillis

Vous tenez là l'occasion d'orchestrer une réjouissante scène de poursuite dans un dédale de ruelles, de cours, d'impasses et de terrains vagues. La voiture des poursuivants est équipée d'un projecteur, mais elle ne peut pas s'aventurer partout. Les soldats qui se trouvent à l'intérieur n'hésitent pas à en descendre pour continuer à pied, et ils ont des lampes torches. Laissez les personnages prendre des initiatives, et faites en sorte qu'elles réussissent (dans les limites du raisonnable). Après tout, c'est leur premier moment de liberté depuis le début du scénario.
Lorsque la traque ne vous semblera plus amusante, arrangez-vous pour qu'ils sèment les nazis pendant quelques secondes… À cet instant, une porte s'ouvre juste à côté d'eux, et on leur fait signe d'entrer. Le rouquin s'y engouffre sans hésiter. Si les personnages suivent le mouvement, ils se retrouvent dans un hall d'entrée un peu décrépit, en compagnie d'un petit homme en pyjama, qui leur fait signe de se taire. Dehors, on entend passer la voiture…
« Je ne sais pas qui vous êtes et je ne veux pas le savoir, commence leur sauveur. Mais vous avez besoin d'une cachette. Je peux vous mettre à l'abri pendant un moment. Vous avez de l'argent ? Non ? De toute façon, c'est pas très important… pour quelques jours. Après, on renégociera ça. Hein ? Pour l'instant, on descend à la cave et, quand il fera jour, on ira se planquer. Ça vous va ? »
Il refuse de se présenter : « Ce que vous ne savez pas ne peut pas me faire de mal, si on vous reprend. Appelez-moi comme vous voulez. » Ils vont pouvoir se reposer quelques heures. Le petit homme revient en milieu de matinée, avec un paquet de vêtements, de quoi habiller tout le monde en ouvrier. Il a l'air nerveux : les Allemands s'agitent et multiplient les contrôles. Le transfert se passe néanmoins sans incidents.

- **Et si… les personnages se méfient ?** On voit parfois des joueurs refuser ce genre d'aide providentielle. Si tel est le cas, l'homme les laisse partir, après les avoir informés qu'il passe parfois la nuit dans cette maison (« si vous voulez revenir »). Il ne vous reste plus qu'à les faire errer dans Paris pendant quelques jours, sans papiers ni argent. Ils échappent de justesse à l'arrestation à une ou deux reprises. De guerre lasse, ils finiront bien par revenir.

La vie à Montmartre en 1940



Le refuge

Les personnages vont se retrouver « locataires » de plusieurs chambres minuscules, au troisième et dernier étage d'un petit immeuble situé au fond d'une cour, au pied de la butte Montmartre. Les deux étages inférieurs sont occupés par *Le Chat noir*, un bordel bien connu, notamment des troupes d'occupation (décor 1900, tout en rouge et noir, avec des tentures poussiéreuses, des miroirs et du strass dans tous les coins). Leurs mansardes sont contiguës de celles des filles, et s'ils veulent aller aux toilettes, il faut forcément passer par le palier. Autant dire que leur présence ne pourra pas rester secrète.

Leur sauveur est l'un des honorables « hommes d'affaires » qui supervisent l'établissement. Dans la mesure où les investigateurs vont y passer quelque temps, il serait juste de faire les présentations :

- **M. Fernand, leur sauveur.** Un petit truand, mi-proxénète, mi-receleur. Il a ramassé les personnages sur une impulsion, mais aimerait bien les « rentabiliser » d'une manière ou d'une autre. Il n'irait jamais vendre qui que ce soit aux Allemands, mais s'ils sont jeunes et costauds, il laisse entendre qu'il a besoin « d'encaisseurs ». Il est assez sympathique, dans son genre.
- **M. Georges** et **M. Max**, ses associés. Un petit nerveux hargneux et un gros type placide qui n'élève jamais la voix. Ils se sont tous deux retrouvés en cavale autrefois, savent ce que c'est, et compatissent. Georges est le moins fiable des trois, et pourrait se laisser tenter par un petit profit illicite…
- **Madame Viviane, la « sous-maîtresse »** (autrement dit la vraie patronne). La cinquantaine osseuse, toujours une cigarette au bec et l'habitude d'être obéie. C'est la femme de Max, et les personnages auront surtout affaire à elle. Contrairement aux hommes, c'est une réaliste, et elle est pleinement consciente des conséquences que pourrait avoir la découverte d'un groupe de fugitifs sous son toit. Elle ne fait aucun effort pour être polie, leur reproche de manger trop, de « rester là à se tourner les pouces alors qu'on risque sa vie pour vous », etc. Servez-vous-en pour aiguillonner les investigateurs qui envisageraient de se laisser vivre.
- **Patricia, Virginie, Louise, Françoise**, etc. En tout, une dizaine de filles plus ou moins jolies et plus ou moins fraîches. Grand cœur, petite vertu et cervelle en proportion. Elles sont libres de sortir dans la journée, font les courses, rendent visite à des amies. Si personne ne prend de mesures pour les empêcher de bavarder, la présence des investigateurs sera bientôt connue de tout le quartier.
- **Lucien, client régulier.** Une petite tête de fouine sous une casquette informe. Il vient surtout pour boire un pastis au bar et bavarder avec Viviane. Imprimeur, il arrondit ses fins de mois en rendant des services à ses amis truands. Il n'a jamais essayé les papiers d'identité, mais si on le lui demande gentiment…
- **Hans, Karl, Franz**, etc. Soldats allemands en goguette. Il y en a toujours cinq ou six au bar, à attendre qu'une des filles soit libre ou simplement à profiter des boissons. Ils sont juste là pour faire peur aux investigateurs. S'ils les croisent, ils se fendent d'un clin d'œil ou d'un sourire complice et voilà tout.



Le rouquin

Il est toujours en leur compagnie, et s'avère un garçon charmant. Il s'appelle Pierre Barnier, « employé au ministère de la Guerre »

« Papiers, siouplaît… »

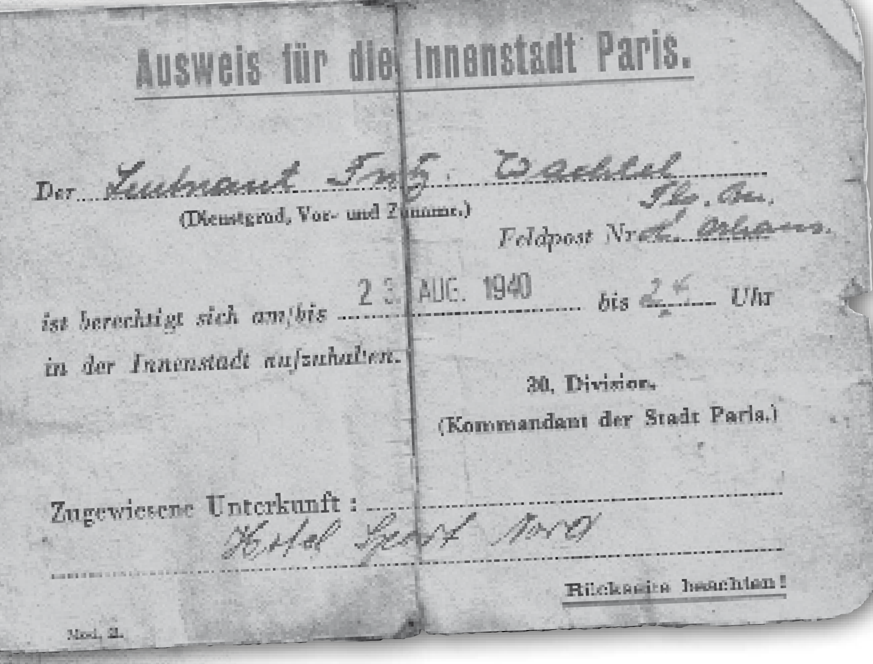
• La III[e] République finissante avait ordonné le rationnement d'un certain nombre de denrées de première nécessité, mais les « cartes de rationnement » ne font leur apparition qu'à la fin de l'année 1940. Les investigateurs n'en auront pas besoin… à moins que vous n'ayez envie de leur infliger ce tracas supplémentaire.

• Les cartes d'identité existent depuis les années 20. Elles ne sont pas encore obligatoires, elles ne le deviendront qu'à la fin de l'année, mais elles sont déjà « fortement recommandées », et à peu près indispensables pour interagir avec les autorités.

• La seule « pièce d'identité » reconnue nationalement est le passeport, mais seule une minorité de Français en possède un. À défaut, il est possible de prouver son identité par « tout moyen » : permis de conduire ou documents privés (courriers), etc. Un faussaire moyennement doué peut fabriquer tout cela sans trop de mal. Bien sûr, ces documents ne résisteront pas à une vérification.

• L'autorité allemande délivre déjà ses propres « autorisations », mais ces « Ausweis » ne sont pas encore bien connus de la population.

Exemple d'Ausweis pour circuler librement à Paris en 1940


Ausweis für die Innenstadt Paris.

Der ... (Dienstgrad, Vor- und Zuname.)

Feldpost Nr.

ist berechtigt sich am/bis 23. AUG. 1940 bis 24 Uhr

in der Innenstadt aufzuhalten.

30. Division.

(Kommandant der Stadt Paris.)

Zugewiesene Unterkunft :

Rückseite beachten!

Mod. 21.

(voir photo page 45). Arrangez-vous pour qu'ils sympathisent au cours des quelques jours qu'ils vont passer ensemble. Il est destiné, au cours des épisodes suivants, à devenir leur pire ennemi… Les investigateurs doivent se perdre en suppositions sur la nature de leurs étranges libérateurs. Barnier a l'air d'en savoir beaucoup. En une occasion, un jour où il a un peu bu, il laisse même échapper : « C'est moi qu'ils cherchaient ». Si les personnages dirigent la conversation sur l'occulte, il fait preuve de connaissances assez importantes. Il finira par tout leur expliquer, de préférence autour d'un verre. Selon le groupe, cela peut être une discussion paisible ou un interrogatoire, mais voici en gros ce qu'il dira : « Il y a, à l'intérieur des services secrets, un groupe… le Bureau S. J'y ai appartenu. Il était composé de militaires, d'espions… et de sorciers. La magie et toutes ces foutaises… ça marche ! Et les gens du S voulaient en faire une arme de guerre fiable, utilisable par n'importe qui… Ils y sont arrivés, on dirait. Moi, je suis un bureaucrate. J'ai jamais rien eu à voir avec toutes ces horreurs de sacrifices humains. Mais j'en savais quand même pas mal. J'ai comme dans l'idée qu'ils ont voulu me liquider pour pas que je dise tout aux Boches. Pas de chance pour eux, je connaissais déjà les Blêmes, les machins qui nous ont « sauvés ». Ils n'attaquent pas si tu ne bouges pas. » Il peut aussi ajouter que :

- Le Bureau S existe depuis la Première Guerre mondiale, ou peut-être un peu avant.
- Il est dirigé par un certain « commandant Catala », qu'il a rencontré deux ou trois fois et qu'il décrit comme « un vieux dingue ». Son travail était d'éplucher tous les journaux français et anglo-saxons à la recherche de phénomènes « bizarres ». Ses supérieurs envoyaient ensuite des enquêteurs. Il a toutefois assisté à plusieurs discussions entre agents de terrain qui parlaient froidement de démons, de monstres et de sacrifices.
- Il connaît plusieurs planques dans Paris, où les agents du S se retrouvaient. Elles sont plus sûres que leur installation actuelle. Le problème est de s'y rendre… et si elles sont occupées, d'en repartir sans s'être fait repérer.
- En ce qui concerne les Blêmes, ses connaissances sont plus vagues. Il sait que ce sont des humains « possédés par quelque chose » qui en fait des machines à tuer très résistantes. Il pense qu'ils ont besoin d'un « contrôleur », un sorcier, qui leur donne des ordres. Il ignore ce qui se produit lorsque le sorcier est tué, mais il pense que c'est ce qui les a sauvés lors de l'attaque.
- Il est persuadé que l'on a cherché à le tuer, et a l'air résolu à se venger. Dans la mesure où les personnages étaient censés mourir avec lui, ils devraient se ranger de son côté.

Toutes ces informations sont globalement exactes, à un détail près : Barnier était beaucoup moins anonyme dans l'organisation qu'il veut le faire croire. En fait, c'est un ambitieux qui intriguait pour prendre la place de Catala, dont la politique vis-à-vis de l'Allemagne n'était pas assez radicale à son goût. Il exprimait régulièrement son désaccord de façon véhémente et alla même jusqu'à menacer Catala. Prudemment, ce dernier décida l'élimination d'un élément qu'il jugeait dangereux. Mais Barnier connaissait le point faible des Blêmes, et il sortit vivant de l'embuscade. Maintenant qu'il est libre, il a des plans pour le Bureau S. C'est un fanatique, et cela devrait se voir un peu : il hait « les Boches » en bloc, sans distinction d'âge ou de sexe, et rêve à voix haute au jour où Berlin sera rasé par les Alliés (« et on sèmera du sel sur les ruines, comme pour Carthage »). L'époque étant ce qu'elle est, les personnages risquent de ne voir dans son délire que de simples manifestations de patriotisme. Après tout, pour les Français et les Anglo-Saxons, c'est un garçon charmant…

Premiers pas

Le plus urgent est de retrouver une certaine mobilité. Lucien veut bien essayer de faire des faux papiers aux investigateurs, mais ce ne sera pas gratuit. Il leur faut donc de l'argent. Le problème est que sans papiers, on ne peut pas sortir, et donc pas se procurer d'argent… Il n'est bien entendu pas question de toucher à leurs comptes en banque.
Nos héros finiront sans doute par penser à envoyer l'une des filles aux nouvelles à leur place. Elle reviendra leur annoncer que leurs domiciles sont sous scellés : « Et la concierge

m'a regardé de travers quand j'ai demandé après vous ». Si les personnages habitaient avec des proches (femme, enfants, parents, etc.), il n'y a plus trace d'eux.
Il ne reste plus qu'à faire appel aux vieux copains (d'université, d'aventure, etc.), par exemple en leur faisant porter un petit mot (« Je suis dans la mouise. Pourrais-tu donner dix mille francs au porteur de cette lettre, en souvenir du bon vieux temps ? »). Tout le monde n'est pas réceptif aux appels au secours transmis par des inconnus, mais les personnages finiront bien par recueillir quelques milliers de francs, de quoi dédommager leurs sauveurs et acheter des cartes d'identité, etc.

La chasse au sorcier

La fusillade de l'avenue de Clichy a fait un autre blessé : l'homme qui a crié, quelques secondes avant que leurs agresseurs ne se dispersent.
Les investigateurs ont peut-être oublié l'incident. S'ils tentent de savoir ce qu'est devenu ce blessé, M. Fernand accepte de se renseigner dans le quartier. Le premier jour, il ne peut rien dire d'autre qu'« il y a des traces de sang et des Boches partout ». Par la suite, le sang est nettoyé, les traces de la fusillade effacées… mais l'endroit reste sous la surveillance discrète d'un ou deux Allemands en civil. M. Fernand, qui connaît la musique, les repère et les sème sans trop de mal. Il refuse d'y retourner, et déconseille aux personnages de s'exposer.
En revanche, il a une rumeur étrange à leur soumettre, à peu près au moment où le groupe retrouve une certaine mobilité. Au cours de ces deux dernières nuits, des témoins ont aperçu un homme qui hurlait à la lune sur les toits d'un immeuble, rue Cardinet. C'est à quelques centaines de mètres de l'endroit où a eu lieu la fusillade. L'histoire fait le tour du quartier. Elle finit, inévitablement, par parvenir aux oreilles des habitués du *Chat noir* et, de là, aux Allemands. Il faudra un peu de temps pour que l'information remonte des simples soldats à leur hiérarchie et, de là, aux véritables adversaires des personnages.
Si le groupe s'intéresse à cette histoire, ils sont seuls sur le coup le premier jour. Le lendemain, quelques gardiens de la paix essayent de localiser le perturbateur, sans beaucoup de succès. Ce n'est qu'au quatrième jour qu'une patrouille allemande entame des recherches beaucoup plus minutieuses.
M. Fernand peut présenter les investigateurs à deux témoins : **Marcel Champion**, un ouvrier sexagénaire à la retraite, qui vit rue Lemercier, et **Mlle Réthier**, « une amie » qui habite rue Nollet. Tous deux occupent des mansardes dans des immeubles en grande partie vidés par l'Exode. Champion affirme que l'homme poussait des cris de bête, « comme un chien qu'on lui aurait roulé dessus avec une voiture, vous voyez ? ». Mlle Réthier pense que c'était plus articulé que ça, presque comme s'il essayait de dire quelque chose. En revanche, elle est certaine qu'il était nu, alors que Champion n'en est pas sûr.
Il ne reste plus aux investigateurs qu'à prendre leur courage à deux mains et à sillonner le quartier. Rues étroites, immeubles blancs de quatre ou cinq étages plus ou moins de guingois et gamins qui jouent dehors : c'est l'ancien village des Batignolles, qui paraît très loin du Paris haussmannien – et pourtant, ce dernier déploie ses fastes à quelques pâtés de maisons de là. Certains immeubles ont des concierges, qui jouent les cerbères… et se souviendront des personnages, si policiers ou Allemands passent après eux. Dans la plupart, la porte sur la rue est ouverte pendant la journée, laissant les investigateurs circuler à leur guise. Beaucoup d'appartements sont encore vides, même si certains « exodiens » se réinstallent petit à petit. Les « petites gens » qui occupent les mansardes sont souvent absents dans la journée, et même quand ils sont là, ils n'apprécient pas forcément d'être dérangés.
À force de patience, nos héros finissent par reconstituer le tableau suivant, à raison d'une ou deux informations par jour :
- « L'homme qui hurle » est apparu le lendemain de la fusillade.
- Les premiers témoins soutiennent qu'il était couvert de sang, un détail que les suivants ne reprennent pas.
- La plupart du temps, il est nu, mais certains témoins soutiennent qu'il porte un pantalon, voire un costume et une cravate.
- Il se manifeste dans un quadrilatère défini par les rues Cardinet, au nord, Legendre, au sud, Nollet à l'est, par la tranchée

Des otages ?

S'ils vivaient à Paris, les époux, épouses ou enfants des personnages ont disparu, arrêtés par des Allemands. Les concierges des immeubles où ils vivent racontent toutes plus ou moins la même scène : des voitures allemandes, des types en manteau de cuir secondés par des soldats qui enfoncent la porte et repartent avec l'un des proches de l'un des investigateurs. Le responsable de ces captures, Julius Norwald, ne rafle pas toute la famille, se contentant d'un otage par personne. Les prisonniers sont détenus à la Santé, dans des conditions à peu près correctes. Norwald préfère les garder sous le coude pour mieux menacer les investigateurs, mais leur « transfert en Allemagne » est l'un des nombreux moyens de pression dont il dispose…
Si vous voulez rendre la situation encore pire pour certains des personnages, lorsqu'ils viennent se renseigner sur leurs proches, ils découvrent que… leur logement a été réquisitionné par les Allemands. S'il est cossu, il sert de résidence à un officier de haut rang. Si c'est un simple appartement, il a été converti en bureau et rattaché à une administration quelconque – l'armée allemande est *aussi* une bureaucratie dotée de services d'intendance complexes et prolifiques. Rentrer discrètement chez soi pour trouver une paire de « souris grises » en train de taper à la machine dans son salon, sous la dictée d'un lieutenant très surpris, est davantage une scène de vaudeville que d'horreur… mais bien amenée, elle peut aussi rendre brusquement *concret* le sentiment de dépossession qui va avec l'idée *abstraite* d'occupation.

L'avenue de Clichy



Que faire du sorcier ?

Victime d'un choc en retour lorsque sa concentration a été interrompue par une balle, l'homme est fou à lier et va le rester pendant des mois. À moins de le droguer, il n'y a pas moyen de le faire tenir tranquille : il cherche à s'échapper et à reprendre ses déambulations sur les toits. Il se laisse soigner sans se débattre. En revanche, s'il est mis en présence de Barnier, Vallée lui saute à la gorge et tente de l'étrangler. C'est la seule réponse claire à un stimulus qu'obtiendront les personnages.
Plus tard dans l'aventure, Jean Montfort l'identifie comme un certain **Louis Vallée**, qui dépendait de la planque de Picpus. C'est lui qui a organisé l'attaque contre Barnier.
Comme ses victimes, les soldats convertis en Blêmes, ce que les investigateurs ont mieux à faire est de le confier à un asile d'aliénés.

ferroviaire de Saint-Lazare à l'ouest. Cela représente une douzaine de pâtés de maisons, plus un petit parc, le square des Batignolles.

- Il s'est déjà manifesté trois fois sur les toits d'un immeuble situé au coin des rues Brochant et Truffaut.

Le hurleur nu

Une fouille systématique du secteur exigerait beaucoup de monde. La solution la plus simple est de s'embusquer, de nuit, sur les toits. Bien sûr, il y a le couvre-feu, mais tant que les investigateurs ne se risquent pas dans la rue, ils ne craignent pas grand-chose. Vu de là-haut, Paris est un labyrinthe de toits en zinc où s'ouvrent des gouffres – les cours – et des canyons – les rues. Les pentes sont faibles, il est possible de se dissimuler derrière de nombreuses cheminées… ou de s'y raccrocher, si besoin. L'intérieur des immeubles est facilement accessible par des tabatières donnant dans des chambres ou sur des paliers. Bref, ce sont d'excellentes conditions pour des tests d'Athlétisme ou d'Agilité !

Tôt ou tard, les personnages se retrouvent sur le même toit que l'homme nu. Sont-ils seuls avec lui ? Tout dépend du temps qu'ils ont passé à lui courir après. Il est possible que des policiers, ou pire, des Allemands, surgissent d'une fenêtre voisine et entreprennent d'arrêter tout le monde…

Si personne ne le dérange, l'étrange nudiste se juche sur le faîte du toit et commence à vociférer à pleins poumons. Bribes de chansons, insultes adressées à Hitler… et des syllabes dénuées de sens, qu'un test de Mythe de Cthulhu identifie comme des fragments d'incantation. Face à des inconnus, l'homme panique et tente de fuir. Il ne reste plus qu'à le neutraliser sans le tuer, et surtout sans qu'il fasse une chute de cinq étages.

Il a une quarantaine d'années, est plutôt musclé, et porte une vilaine blessure par balle au bras gauche, qui est en train de s'infecter. Il ne s'est ni rasé, ni lavé – à part pour nettoyer le sang dont il était couvert – depuis la fusillade.

La tabatière d'où il est sorti donne sur une petite chambre dont il a forcé la porte et où il dort dans la journée. Elle ne contient rien d'important, à part ses vêtements et un courrier déconcertant (voir Document 1, ci-contre). Si les personnages le montrent à Barnier, il secoue la tête, l'air écœuré… et leur glisse que Catala se prénomme Charles.

Les planques

Barnier connaît quatre adresses, et les communique volontiers aux investigateurs. Lui n'ose pas se montrer pour le moment : il ne sait pas comment ses ex-collègues vont l'accueillir. Il leur donne aussi le dernier mot de passe dont il ait connaissance, celui du mois de mai : « serpent » (la réponse est « araignée »).

Aux personnages de jouer. Les planques sont à :

- **Barbès.** Un immeuble en face du cinéma *Louxor*, à un quart d'heure à pied du *Chat noir*. C'est désert. Aux dires des voisins, cela fait des semaines que personne n'est venu. Forcer la porte sans se faire repérer est difficile, mais s'avère rentable : l'appartement renferme des pistolets, des munitions, cinq grenades, des lampes torches et 100 000 F, moitié en billets, moitié en pièces d'or.
- **Nation.** Rue de Picpus. La boutique de meubles qui servait de couverture à la planque a brûlé le 16 juin, deux jours après l'arrivée des Allemands. Il y a eu quatre

Livre 5 : La Maison reste ouverte...
Document 1 – Les derniers ordres de Catala

8 JUIN,

LOUIS,

LA SITUATION MILITAIRE NE NOUS LAISSE AUCUN ESPOIR À COURT TERME. LA GUERRE EST PERDUE, CE N'EST QU'UNE QUESTION DE JOURS.

LE BUREAU DOIT CONTINUER. JE ME REPLIE SUR LA BASE II. JE VOUS FERAI PASSER DES NOUVELLES DÈS QUE POSSIBLE. ALLUMEZ LE CIERGE NOIR À MINUIT TOUS LES MARDIS, JEUDIS ET VENDREDIS. SI JE NE ME SUIS PAS MANIFESTÉ AU BOUT DE CINQ MINUTES, ÉTEIGNEZ.

SI JE MEURS, LE CAPITAINE DUFRÊNE SERA MON SUCCESSEUR EN ATTENDANT QUE LE GOUVERNEMENT DÉSIGNE QUELQU'UN – S'IL RESTE UN GOUVERNEMENT POUR ÇA, JE CRAINS QUE NOUS N'HÉRITIONS D'UN GAULEITER, COMME LES POLONAIS.

VOTRE ORDRE DE MISSION :

1. PIERRE BARNIER DOIT MOURIR. VOUS AVEZ DÉJÀ UNE MÈCHE DE SES CHEVEUX POUR LE LOCALISER. APPLIQUEZ LA PROCÉDURE K, EN COORDINATION AVEC LE GROUPE DU SITE 3. À DÉFAUT, PRENEZ TOUTE AUTRE MESURE QUI VOUS SEMBLERA APPROPRIÉE, MAIS CETTE EXÉCUTION EST UNE PRIORITÉ.
2. VOUS DEVEZ EMPÊCHER LES ALLEMANDS D'ACCÉDER À NOS CACHES ET AUX RESSOURCES DE L'*
3. IDENTIFIEZ NOS HOMOLOGUES NAZIS. COLLECTEZ DES INFORMATIONS SUR EUX. NE TUEZ QUE SI NÉCESSAIRE.

NOUS NOUS REVERRONS APRÈS LA VICTOIRE.

CHARLES

morts. Les voisins sont remarquablement peu communicatifs. Ils meurent de peur. En y consacrant un peu de temps, on peut les convaincre de raconter ce qui s'est vraiment passé. Des Allemands sont venus et ont investi la boutique. Il y a eu des cris, puis une grosse explosion, et ça a brûlé. Les flammes étaient vertes et avaient une drôle d'odeur. Certains pensent avoir vu des silhouettes au milieu du brasier, mais refusent de les décrire clairement. En fait, c'était le quartier général des sorciers du S. Lorsque les Allemands sont venus les arrêter, ils ont tenté de se défendre. Ils ont mal dosé la puissance de leur sort et se sont fait sauter avec leurs ennemis. Le reste du témoignage est essentiellement attribuable aux substances hallucinogènes qui ont brûlé avec le reste des composants de sorts.

- **Auteuil.** Une maison dans une petite rue, près de l'église. Ça doit être très calme en temps normal, mais pour l'heure, la rue est pleine de monde. Il y a des policiers, des badauds… mais pas d'Allemands. Selon les riverains, il y a eu « un drame horrible, hier ». À force d'interrogatoires patients, les personnages peuvent reconstituer les faits : tous les habitants du pâté de maisons situé à côté de la planque ont été tués la veille… Démembrés et, selon certains voisins, partiellement dévorés. Il y a une trentaine de morts, et aucun survivant à interroger. L'inspecteur Vernand, qui s'occupe de l'affaire, est complètement perdu. Pour l'heure, sa meilleure théorie est que « plusieurs lions ou tigres se sont évadés d'un cirque ou d'un zoo lors de l'exode ». Il ne demande pas mieux que de discuter avec les investigateurs mais, le soir même, il recevra la visite d'un Allemand très courtois et très intéressé par l'affaire, un certain Herr Norwald (voir p. 48). Bien sûr, il lui parlera d'eux… Si les personnages le désirent, il est possible de s'introduire dans la planque. C'est vide, mais des traces de sang récentes mènent à la cave. Un passage s'ouvre derrière la chaudière. Il débouche sur les égouts. Les investigateurs perdent la piste peu après. Les Blêmes, livrés à eux-mêmes et affamés, sont bien entendu responsables du massacre. Ils ont fait le trajet entre le nord du XVIIe et l'ouest du XVIe de jour, par les égouts, avec l'idée confuse de « rentrer à l'abri ». Une fois rentrés, ils ont eu faim…
- **Denfert.** Une villa dans une rue retirée, à trois cents mètres de la place. Les volets sont fermés, mais elle est occupée. Si les personnages frappent et donnent le mot de passe, on leur ouvre sans problème. Les ennuis commencent à l'intérieur. Ils se retrouvent aveuglés par une lampe torche, derrière laquelle deux hommes armés de pistolets les tiennent en joue. On les fouille avant de les faire entrer au salon…

Les agents du Bureau S

- **Marc, Émile, Charles** et **Henri** sont des hommes de terrain. Autrement dit, des agents de renseignements expérimentés et paranoïaques, qui se sont retrouvés au Bureau S plus ou moins par hasard. Ils conservent une saine trouille du paranormal et n'aiment pas du tout la tournure que prend la situation. Ils n'en sont pas encore à songer à déserter, mais cela pourrait venir assez vite.
- **Jean Montfort** est le chef du groupe. Il est grand, mince, élégant et aux abois (mais les investigateurs ne le savent pas). Il est assez haut placé dans l'organisation pour connaître de vue la plupart des agents, il sait donc que les personnages n'en font pas partie. Il dirige l'interrogatoire. Celui-ci tourne assez vite à la discussion cordiale si nos héros ne font pas l'erreur de lui mentir au début. Il écoute leur histoire, réfléchit quelques instants, demande à ses hommes ce qu'ils en pensent (« faut les tuer, chef »)… et décide de leur faire confiance pour le moment.

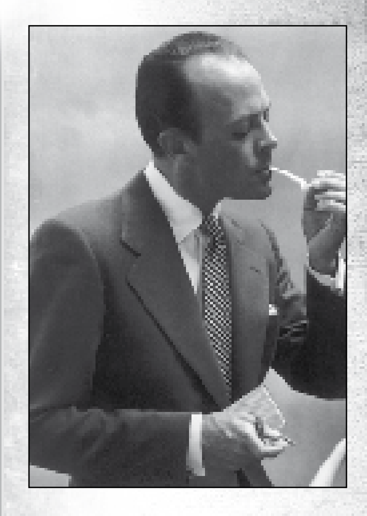
Voilà ce qu'il sait et qu'il peut dire. Lors de la débâcle, les chefs du S se sont évaporés. Il pense que le commandant Compagnon, le numéro 2 de l'organisation, est resté auprès du gouvernement au moins jusqu'à Bordeaux, alors que le commandant Catala, le « patron », a fui en Angleterre où il avait « de vieux amis ».

Montfort a été laissé en arrière-garde avec une quarantaine d'hommes. Son ordre de mission ressemblait à celui que les personnages ont peut-être trouvé sur le sorcier des Batignolles. Montfort avait aussi pour instruction de liquider Barnier, on ne lui a



Jean Montfort





Pierre Barnier

Patriote mal inspiré

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	70
Aplomb	1

Compétences

Conduite (auto)	40 %
Discrétion	40 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	50 %
Sciences humaines (histoire)	50 %
Sciences occultes	40 %
Se cacher	40 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais	35 %
Latin	30 %

Armes

• Pistolet calibre 9 mm Dégâts 1d10	55 %

Sorts : Il n'en connaît aucun, il y a des spécialistes pour ça, et il ne tient pas à se « cramer la tête ».



Ambiance à Paris

La situation à Paris se normalise peu à peu après quelques semaines de chaos. Utilisez les éléments suivants pour faire sentir l'atmosphère aux investigateurs. Ils doivent comprendre qu'ils ne sont plus dans la ville « normale » et rassurante d'avant-guerre.

- Les deux millions de Parisiens qui avaient fui l'avancée des armées allemandes reviennent peu à peu. La SNCF affrète autant de trains que possible pour les rapatrier. Les gares de Lyon et d'Austerlitz dégorgent un flot continu d'individus plus ou moins dépenaillés, et sont devenues les lieux les plus animés de la ville. Certains trains arrivent de nuit, et leurs passagers se retrouvent bloqués dans les gares à cause du couvre-feu. Ils dorment sur place, faisant le bonheur des pickpockets.
- Les deux tiers des commerces ont rouvert, mais des rues entières restent désertes. Même les quartiers qui ont retrouvé une population normale n'ont plus leur physionomie « d'avant ».
- Le détail le plus perturbant reste l'absence de voitures dans les rues. Les stations-service civiles sont vides. On ne voit passer que des camions militaires et de grosses Mercedes précédées de motards. Les Parisiens prennent le métro ou circulent à vélo. Quelques lignes d'autobus recommencent à fonctionner, mais elles sont encore rares.
- La pénurie de nourriture, qui avait posé de sérieux problèmes au plus fort de la crise, commence à se résorber, sans pour autant disparaître complètement. Les Parisiennes font la queue pour tout : farine, sucre, etc.
- Le couvre-feu, fixé à 20 heures, est appliqué strictement. Se faire prendre dans les rues après cette heure expose à des tracas plus ou moins graves, selon que vous êtes pris par la police française ou par une patrouille allemande.
- *Paris-Soir, Le Matin* et quelques autres quotidiens reparaissent sous le contrôle vigilant de l'occupant, parfois avec une nouvelle direction, parfois non. La presse s'avise que les « barbares nazis » sont « des jeunes gens très corrects, qui aiment sincèrement la France ». Des titres interdits à la fin des années 30 réapparaissent, comme *Le Pilori*, « hebdomadaire de combat contre la judéo-maçonnerie », qui arrive dans les kiosques dès la mi-juillet. Les persécutions raciales n'ont pas encore commencé, mais l'air du temps a suffisamment changé pour que les opticiens Lissac fassent publier des avis où ils expliquent que « Lissac est un nom bien français » et qu'il n'est pas question de le confondre avec « Isaac, nom israélite par excellence », car « non, Lissac n'est pas Isaac ! »
- La présence de l'occupant se fait sentir. Des panneaux indicateurs en allemand ont fleuri partout en une nuit. Des centaines d'immeubles vacants sont réquisitionnés pour loger la prolifique bureaucratie nazie. La Chambre des députés se métamorphose en Kommandantur, le Sénat en quartier général de la Luftwaffe. Les grands hôtels deviennent le siège d'organismes inconnus aux noms effrayants. Les locaux de la banque britannique Lloyds, boulevard des Capucines, abritent la Reichskreditkasse, l'antenne de la Reichsbank dans les territoires occupés. Rue de Rivoli, de gigantesques étendards nazis pendent à toutes les façades. Une immense oriflamme à croix gammée a été installée sous l'Arc de triomphe le 7 juillet. Il sera décroché au bout de quelques semaines, pour « ménager les sentiments des Parisiens ». Cela n'empêche pas la Wehrmacht de parader tous les jours sur les Champs-Élysées, musique en tête. Le 15 juillet, toutes les horloges de Paris ont été avancées d'une heure, pour s'aligner sur Berlin. Il y a des montagnes de sacs de sable devant presque tous les monuments. Ils ont été mis en place au printemps pour les protéger des bombes nazies. On les garde en cas de raid aérien anglais… Certaines statues disparaissent, notamment celles des généraux de la guerre de 14-18. Des « avis » bilingues signés du général von Stutnitz, nouveau gouverneur militaire du « Gross Paris », fleurissent sur les murs, informant les Parisiens des mesures prises par les autorités d'occupation. Les jardins publics sont pleins de soldats qui lézardent au soleil ou qui se photographient mutuellement à la terrasse des cafés. Les mieux dégrossis se cherchent avec enthousiasme une petite amie française, et beaucoup en trouvent une. Beaucoup parlent français, même si la plupart ont un vocabulaire limité à « guerre, gross malheur » et « nous, pas méchants ». En revanche, lorsqu'ils sont en service, c'est une tout autre histoire. Ils sont armés, nombreux, et n'hésitent pas à se montrer brutaux. Cela dit, dans la mesure où la tâche du maintien de l'ordre a été laissée à la police française, ils ont rarement l'occasion de nuire…
- Les interactions entre occupants et occupés sont encore marquées par la méfiance. Les Allemands se plaignent de circuler dans une « Stadt ohne Blick », une « ville sans regard » où on les évite. Certains Parisiens ont préféré le suicide à la honte de l'occupation ennemie – on en découvrira pendant tout l'été. Petit à petit, la curiosité prend le pas sur la peur, mais en dépit des images de la Propaganda-Staffel, la fraternisation est encore loin. Goebbels, qui visite la ville le 2 juillet, la trouve « inutilement triste » et donne des ordres pour qu'elle retrouve « animation et gaîté », au moins dans les actualités cinématographiques.
- Une certaine frange de la population, vouée au divertissement, voit déjà les Allemands comme des clients. Bordels, cabarets et boîtes de nuit n'ont jamais fermé et font des affaires en or, tout comme les cinémas.



Les hommes du Bureau S

pas dit pourquoi. Malheureusement, tout a tourné au cauchemar. Tous ses « spécialistes » sauf un ont été tués à la planque de Picpus. Vallée les a rejoints peu après. Il leur a expliqué qu'il avait localisé Barnier en prison. Ils ont tenté de l'exécuter lors de son transfert. Pour cela, Vallée a transformé les deux tiers des hommes de Montfort en Blêmes. Ils étaient censés reprendre leur état normal après l'attaque. Hélas, Vallée a pris une balle allemande lors de la fusillade avenue de Clichy. Les Blêmes, devenus incontrôlables, se sont égaillés dans la nature… Aujourd'hui, le Bureau S parisien se résume à cinq hommes, sans force de frappe magique, bien qu'il leur reste un tas de « vieux bouquins moisis et de notes pas claires ». Dans ces conditions, Montfort accueille avec joie l'aide des investigateurs et de Barnier. Vu l'état de ses effectifs, il décide d'oublier qu'il devait éliminer le rouquin, mais le garde à l'œil. Si les investigateurs ont récupéré Vallée, Montfort est content qu'il ait survécu, mais il ne voit pas très bien quoi faire d'un fou.

- **Et si… les investigateurs décident d'abattre Barnier ?** Certains investigateurs ont tendance à aller au plus simple. Après tout, ces mystérieux chefs du Bureau S qui fricotent avec la magie noire ont peut-être une bonne raison d'ordonner de le liquider sans jugement – qui sait, c'est peut-être un traître ? Sa haine des Allemands *pourrait* être un masque, non ?

À moins qu'ils ne soient particulièrement rusés, Barnier sent venir le coup et décampe en direction de la côte normande.





Les agents de la Gestapo

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	65
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	30 %
Français	25 %
Intimidation	55 %
Interrogatoire musclé	60 %

autres à votre bon vouloir.

Armes

• Pistolet Lüger 50 %
Dégâts 1d10

Nos héros le retrouveront plus tard. S'ils parviennent à l'abattre, ils ne changent pas grand-chose à la suite de l'aventure : Barnier est loin d'être le seul extrémiste du Bureau S, et ses amis sont déjà au travail à Londres. Vous aurez juste à le remplacer lors des scènes finales.

La menace nazie

En fait, les investigateurs et les agents du S affrontent deux menaces.

- **La Gestapo.** De ce côté, c'est clair, net et simple : les personnages se sont évadés à l'aide de complicités inconnues. Il convient de les rattraper rapidement. Si on ne peut pas les reprendre vivants, ce n'est pas grave, l'essentiel est de remettre la main dessus. À cette époque, les agents de la Gestapo sont encore assez peu nombreux en région parisienne, et ils ont bien d'autres choses à faire. Mais ils commencent à mettre en place un important réseau d'indicateurs, et ils peuvent tomber sur le groupe à tout moment. Il suffit que Lucien soit arrêté, ou qu'un des soldats qui fréquentent le *Chat noir* aperçoive Barnier et reconnaisse le « dangereux terroriste » qu'ils ont ordre d'arrêter… Dans ce cas, vous pouvez faire intervenir une dizaine d'Allemands en civil, plus quelques policiers français qui traînent les pieds et pourraient regarder ailleurs le temps que les investigateurs s'enfuient, le tout dirigé par l'inévitable nabot chafouin en manteau de cuir noir. Les hommes de la Gestapo peuvent investir le bordel, ou sauter à trois ou quatre sur un investigateur isolé en pleine rue et l'enfourner dans une grosse voiture noire. Personne ne réagit. Si les personnages tentent de se défendre, cela risque de provoquer une grosse fusillade où ils ne sont pas sûrs d'avoir le dessus. Même l'arrestation d'un ou plusieurs membres du groupe n'aurait rien de dramatique. En effet, après une journée de cellule, il est soustrait à la Gestapo par Herr Norwald.
- **Herr Doktor Julius Norwald.** Un civil d'une quarantaine d'années, qui porte un pince-nez et parle un excellent français. C'est l'émissaire personnel d'un groupe de hauts dignitaires nazis intéressés par l'occultisme, et il dispose des pleins pouvoirs ou peu s'en faut. Entre autres activités, c'est lui qui a ordonné l'arrestation des investigateurs, et qui s'est rabattu sur leurs familles lorsqu'ils lui ont échappé. Il est très intelligent et très subtil. C'est le genre de personne à mener cinq ou six plans de front pour atteindre un seul objectif, et les personnages risquent, sans l'avoir voulu, d'être inclus dans ses stratégies. Pour l'heure, les Blêmes le préoccupent plus que le groupe. Il considère que le Bureau S n'est plus une menace, même s'il reste « un peu de ménage à faire ». À vous de décider de son intervention. Il comprend que les personnages sont aussi sur l'affaire peu après que leur trajectoire a croisé celle des Allemands, sans doute après leur visite à Auteuil. Il pourrait faire surveiller la planque de Denfert et contacter les personnages dès qu'ils en sortent. Il se contente peut-être de les faire suivre et de corrompre un de leurs hôtes (M. Georges, sans doute), histoire d'avoir un espion dans la place. S'il les contacte, il leur propose une coopération limitée à la poursuite des Blêmes, assortie d'une offre d'emploi en Allemagne par la suite. Bien sûr, en échange, il est disposé à libérer leurs familles. Il est parfaitement capable de déchiffrer le rituel de renvoi des Blêmes. Il peut même leur fournir des hommes, en cas de besoin. Norwald doit apparaître comme le « méchant » de l'épisode. Les joueurs sont toujours disposés à penser pis que pendre des sorciers nazis, mais celui-ci est intelligent… et honorable, à sa façon.

Les Blêmes frappent

Voici de quoi meubler les temps morts, si vous estimez que les personnages ont besoin de complications supplémentaires.

La tragédie d'Auteuil se répétera deux ou trois fois, à raison d'une attaque tous les deux jours en moyenne. La deuxième a lieu villa George Sand, un groupe d'immeubles cossus protégé par de hautes grilles. La plupart de ses occupants sont encore absents, ce qui limite le nombre de victimes. La troisième se produit au hameau de Boulainvilliers, un peu plus au nord. Les créatures restent dans le XVI[e] arrondissement. Si les investigateurs enquêtent, ils trouvent quelques témoins qui les ont vues entrer dans les égouts. Plus grave, depuis la seconde attaque, elles emmènent leurs blessés. Par ailleurs, il semble qu'elles aient appris à utiliser des armes à feu…

En fait, vous pouvez parfaitement leur faire attaquer le commissariat du XVI[e], avenue de l'Assomption. Les Blêmes massacrent des agents de police et s'emparent du petit stock de revolvers qui y était conservé en dépit des ordres allemands.

Bien entendu, cela ne passe pas inaperçu. La rumeur concernant les « cannibales des égouts » se répand. Bientôt, on en verra dans tout Paris. Il y a même quelques journalistes qui trouvent le temps de s'intéresser à l'affaire, le plus souvent pour s'en moquer. Par ailleurs, il est tout à fait possible que les Blêmes ne soient pas les seuls habitants du sous-sol à profiter de la confusion qui règne à la surface. Les goules sont sans doute responsables d'une partie des attaques. En fait, une discussion avec un groupe de goules est sans doute le moyen le moins compliqué



pour localiser les Blêmes. Encore faut-il les contacter sans se faire dévorer.

Le rituel

Montfort dispose d'un épais paquet de notes prises par ses sorciers. Il y a un peu de tout, du manuscrit codé aux feuillets dactylographiés contenant des instructions précises sur la manière de lancer un sort (+ 3 % en Mythe, un ou deux sorts). L'un des principaux morceaux est l'ébauche d'une *Systématique des phénomènes paraphysiques : les premiers pas vers une étude scientifique de la magie noire*.

Quant aux documents sur les Blêmes, ils sont codés. « Casser » le code est possible mais prend du temps (exigez un test d'INT x1 % tous les jours. En cas d'échec, ajoutez 5 % par jour de recherches, à concurrence d'INT x3 % ; s'ils ont trop de mal, Barnier pourra les aider). Ils se divisent en trois catégories : rituels d'invocation, formules de contrôle et rites de renvoi. Dans l'immédiat, seuls les deux derniers sont véritablement intéressants. Ne vous embêtez pas avec les règles sur l'apprentissage : une fois le texte décrypté, les investigateurs se retrouvent en possession d'un véritable manuel d'utilisation, clair simple et précis. Ils n'ont qu'à suivre les instructions…

Chasser les Blêmes

Il suffit de lancer le sort de contrôle quelque part dans leur territoire (la zone où ils ont tué du monde, autrement dit le sud ou le centre du XVIe arrondissement) pour les faire venir. C'est une procédure simple, qui n'exige rien d'autre qu'une bonne maîtrise de soi lorsque les créatures apparaissent (SAN : 1d3/1d8 ; si le test est raté, il est difficile de rester immobile). Le sort de renvoi est nettement plus complexe. Il faut chanter une longue incantation, sacrifier un petit animal et faire couler un peu de sang humain. Le sort précise : « une petite coupure fait l'affaire, mais mieux vaut voir grand ». Où les investigateurs font-ils tout ça ? Si c'est dans les égouts, il leur faut trouver une salle assez grande pour y rassembler toutes les créatures. Et si c'est en plein air, ils vont certainement attirer l'attention. Lancez plein de dés derrière votre écran. Laissez planer le suspense pendant quelques secondes… Ça fonctionne ! Les corps d'accueil s'écroulent, inertes. Leurs âmes d'origine sont de retour. Conséquence amusante : les personnages se retrouvent en compagnie d'une quinzaine d'agents du Bureau S (certaines créatures ont été tuées au cours des derniers jours) dont la santé mentale n'est plus qu'un lointain souvenir. La plupart sont juste catatoniques, mais certains pourraient se montrer violents. Qu'en faire ? Les déposer devant un asile de fous serait de bon aloi, mais il n'y en a pas dans le XVIe arrondissement. À défaut, une institution religieuse pourrait se charger d'eux, et ce ne sont pas les églises qui manquent dans ce quartier bourgeois. Les abattre serait froidement rationnel, mais coûteux en SAN (au moins 3/1d10 pour une série de meurtres prémédités).

Échapper à Norwald

Paradoxalement, ce n'est pas aussi difficile qu'il y paraît. Norwald a de nombreux fers au feu, les investigateurs et le Bureau S ne représentant qu'une petite partie de ses activités. Il a rempli son quota d'occultistes parisiens peu après son arrivée, et passe désormais dix heures par jour à faire l'inventaire des musées français, à la recherche de pièces « significatives ». Cela le conduit à livrer de féroces batailles bureaucratiques contre les représentants de Goering, qui cherchent juste des œuvres d'art pour plaire à leur maître et ne s'intéressent pas à leur valeur occulte. Le principal enjeu, pour Norwald, est d'arriver à s'emparer d'un petit sphinx en pierre verte

Blêmes

La plupart portent des vêtements civils, plus ou moins déchirés ou tachés de sang. Leur peau est d'un blanc crayeux, leurs yeux révulsés ne sont que des globes laiteux et même leurs cheveux sont devenus gris.

CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	12	Corpulence	60 %
POU	1	Volonté	5 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 14

Compétences
Détecter les mouvements 85 %
Pister 50 %
Voir dans l'obscurité 80 %

Armes
• Morsure 30 %
Dégâts1d3 +2
• Corps à corps 50 %

Protection : Les armes capables d'empaler n'infligent qu'1 point de dégâts ; les autres armes infligent la moitié des dégâts normaux.

SAN : 1/1d6 points.





qui dort depuis deux cents ans dans les réserves du Louvre. Une fois qu'il aura mis la main dessus, il devra encore faire sauter ses protections magiques, ce qui ne sera pas une partie de plaisir[1].
Comme il le fera sans doute remarquer si les personnages reviennent le voir : « Je peux toujours vous lâcher maintenant, tôt ou tard, vous reviendrez me voir. Nous sommes en France pour un bon moment. »

- La solution la plus simple est de filer à l'anglaise, en prenant le pari que leurs familles seront libérées s'ils ne sont plus là. À quoi bon un moyen de pression s'il n'y a plus personne sur qui faire pression ? C'est un calcul raisonnable, mais qui risque de hanter les personnages. À vous de décider si Norwald fait libérer les familles, ou s'il décide de les garder sous le coude pour plus tard.
- Norwald est tout à fait ouvert à un échange du genre : « On vous donne ça et vous nous oubliez ». L'ennui est qu'il marchande en position de force. Il ouvre les débats par : « Toutes vos notes sur les Blêmes, plus tous les gens du Bureau S que vous connaissez, en échange de vos familles. » Il est possible d'obtenir de meilleures conditions, mais il veut au moins les notes et Montfort. C'est tentant, mais cela lui donne un moyen de chantage sur les personnages pour l'avenir.
- Il est possible de déplacer les termes de l'échange sur des éléments « hors scénario ». Si les investigateurs sont des vétérans, ils ont peut-être quelques livres maudits planqués dans des coffres à la banque ? À moins que Norwald soit disposé à les laisser filer en échange de leurs souvenirs sur tel incident précis de leur carrière ?

Fuir !

Une fois les Blêmes éliminés et Norwald contourné d'une manière ou d'une autre, il ne reste plus qu'à quitter Paris. Rester à Paris serait du suicide, avec toute la police allemande qui les recherche. La « zone libre » n'est pas un abri sûr. L'Angleterre offre au moins un répit, et le chef du Bureau S est à Londres… Selon ce qu'ils ont cru des récits de Barnier et de Montfort, les investigateurs voudront sans doute le liquider (ou s'engager à ses côtés, ou continuer à enquêter sur son compte). Reste à faire le trajet.
Après discussion, Montfort et ses hommes décident de partir de leur côté. Un groupe trop nombreux éveillerait les soupçons. Les investigateurs et Barnier tenteront leur chance par une autre route. Curieusement, dans la confusion, le voyage vers le nord-

1 « Le petit sphinx qui ne voulait pas servir les nazis » est un bon sujet, non ? Nous aurons peut-être l'occasion d'en reparler un de ces jours.

ouest est étonnamment facile. En revanche, il sera très lent. Il y a encore des dizaines de milliers de réfugiés sur les routes, et la plupart n'ont plus de papiers en règle. Les Allemands canalisent le flot, c'est tout. De temps en temps, ils fouillent un groupe au hasard, mais c'est surtout pour confisquer d'éventuelles armes. Il y a aussi, sur toutes les routes, des marchands qui revendent des biens volés dans des fermes abandonnées ou récupérés sur les cadavres, sans oublier les profiteurs qui vendent des sandwichs rassis plusieurs centaines de francs. Si les personnages veulent acheter des armes, ils trouveront sans doute leur bonheur en chemin.

Le voyage est une bonne occasion de donner aux joueurs une idée de l'ampleur de ce qui vient de se produire. Les bas-côtés sont jonchés de paquets abandonnés, de poussettes déglinguées, de matelas crevés… ponctués, de temps à autre, par des cadavres de chevaux que personne n'a pris le temps d'enlever. À chaque étape, les investigateurs découvrent des murs entiers d'annonces qui sont autant de variations sur le thème : « J'ai perdu ma fille de trois ans tel jour à tel endroit, elle était habillée comme ça, je suis à tel endroit, j'attends des nouvelles ». Des camps improvisés encombrent les abords des grandes villes, peuplés de gens trop las ou trop démoralisés pour faire demi-tour. Les autorités locales font de leur mieux, mais elles sont dépassées.

Laissez l'initiative aux joueurs. Les personnages peuvent se contenter de marcher, solution lente, mais économique et discrète. S'ils préfèrent tenter leur chance en voiture, il y a des dizaines de véhicules abandonnés au bord de la route. La plupart des réservoirs sont vides, mais un coup de chance – et un test de Mécanique – peut faire des miracles. Des voyageurs motorisés ont de grandes chances d'être arrêtés par une patrouille allemande qui réclame les inévitables « Ausweis ». Faites-leur peur, mais laissez-les baratiner les soldats. Une solution intermédiaire est de se procurer une carriole. Les chevaux ont l'avantage de ne pas consommer d'essence, et de ne pas trop attirer l'attention.

À force de sauts de puce de quelques dizaines de kilomètres, ils finissent par arriver à la côte. Le point d'embarquement le plus propice reste le nord de la Normandie, quelque part entre Dieppe et Fécamp. Là, les choses se compliquent. Les Allemands montent une garde relativement vigilante. C'est un bon moment pour mettre en scène une partie de cache-cache avec une patrouille, l'arrivée à l'aube dans le petit port de pêche de Sainte-Marthe, la recherche d'un pêcheur disposé à prendre des risques… moyennant finances, bien entendu. S'il leur reste un peu d'argent, c'est le moment de les ratiboiser.

À côté de tout cela, la traversée de la Manche paraît étonnamment facile (à moins que vous n'ayez envie qu'il fasse mauvais… ou qu'ils soient pris en chasse par une vedette allemande, etc.). Et par un pluvieux matin d'août, les investigateurs sont déposés sur une plage anglaise. Montfort et ses hommes n'arriveront jamais, Barnier les a dénoncés avant de partir et ils se sont fait prendre sur la côte française.

Acte II : Leur plus belle heure

Londres, août – septembre 1940

Welcome

De la plage où ils viennent de débarquer, un petit sentier part vers un village, à quelques centaines de mètres. Les personnages n'ont qu'à se présenter au commissariat local et expliquer leur cas. S'ils s'en dispensent et préfèrent essayer de rallier Londres par leurs propres moyens, ils se font pincer par une patrouille de la Home Guard et se retrouvent derrière les barreaux pour quelques jours, sous l'accusation d'espionnage. La Grande-Bretagne vit dans la terreur d'un débarquement et même si on peut difficilement prendre les investigateurs pour une avant-garde allemande, ils font des espions crédibles…

Techniquement, comme le leur explique le constable Johnson, ils sont en état d'arrestation le temps que leur cas soit éclairci. En pratique, il leur trouve des chambres chez Miss Villers, une aimable vieille fille qui collectionne les chats errants et les bols à punch du siècle dernier. Dans la soirée, Johnson organise une petite fête en leur honneur au pub, où tout le village vient les contempler avec de grands yeux. Il y a de la bière en quantité, on porte des toasts à l'amitié franco-britannique, on chante *God Save the King* et *La Marseillaise* à pleins poumons… Bref, une chouette soirée. Le lendemain, Johnson prévient Londres. Dans l'après-midi, une voiture vient les prendre. On les conduit dans la banlieue de la capitale, dans un bâtiment anonyme. Cette fois, ils sont bel et bien prisonniers.
Ils vont passer l'essentiel de la semaine suivante à répondre aux questions insidieuses d'aimables jeunes gens, tous membres du contre-espionnage, qui cherchent à s'assurer que les investigateurs ne travaillent pas pour l'Abwehr. Ils vont devoir raconter leur vie plusieurs fois chacun. Bien entendu, la manière dont

Oui, mais « en vrai » ?

Le processus d'entrée en Grande-Bretagne décrit ci-dessous est raccourci – et idéalisé – pour les besoins du scénario. En réalité, les « évadés de France » pouvaient passer des semaines ou des mois à subir des interrogatoires *très* poussés, accompagnés d'efforts de recrutement agressifs – au point de ne même pas mentionner la France libre et de n'offrir que les troupes britanniques comme option…

ils sont traités dépend largement de leur profession et de leur notoriété. Leurs hôtes se montrent beaucoup moins pointilleux avec les militaires ou les célébrités. Si les personnages sont en âge de se battre, on leur fait clairement comprendre que la moindre des choses serait de s'engager dans l'armée britannique, ou à la rigueur dans les troupes de la France libre…

En fin de compte, l'un de leurs hôtes, souriant, leur donne des papiers d'identité provisoires et une cinquantaine de livres « pour les aider à démarrer ». Après quoi, il leur souhaite bonne chance et les laisse partir. Dans les mois suivants, les investigateurs vont être discrètement surveillés par le MI5, le contre-espionnage anglais. De temps en temps, pendant un jour ou deux, « on » les file, « on » visite leur chambre, « on » ouvre leur courrier… Si nos héros s'en rendent compte, ils risquent de réagir brutalement, avant de découvrir – trop tard – l'identité des fouineurs. En revanche, s'ils se mettent dans une situation délicate, leurs anges gardiens pourraient intervenir pour les en sortir.

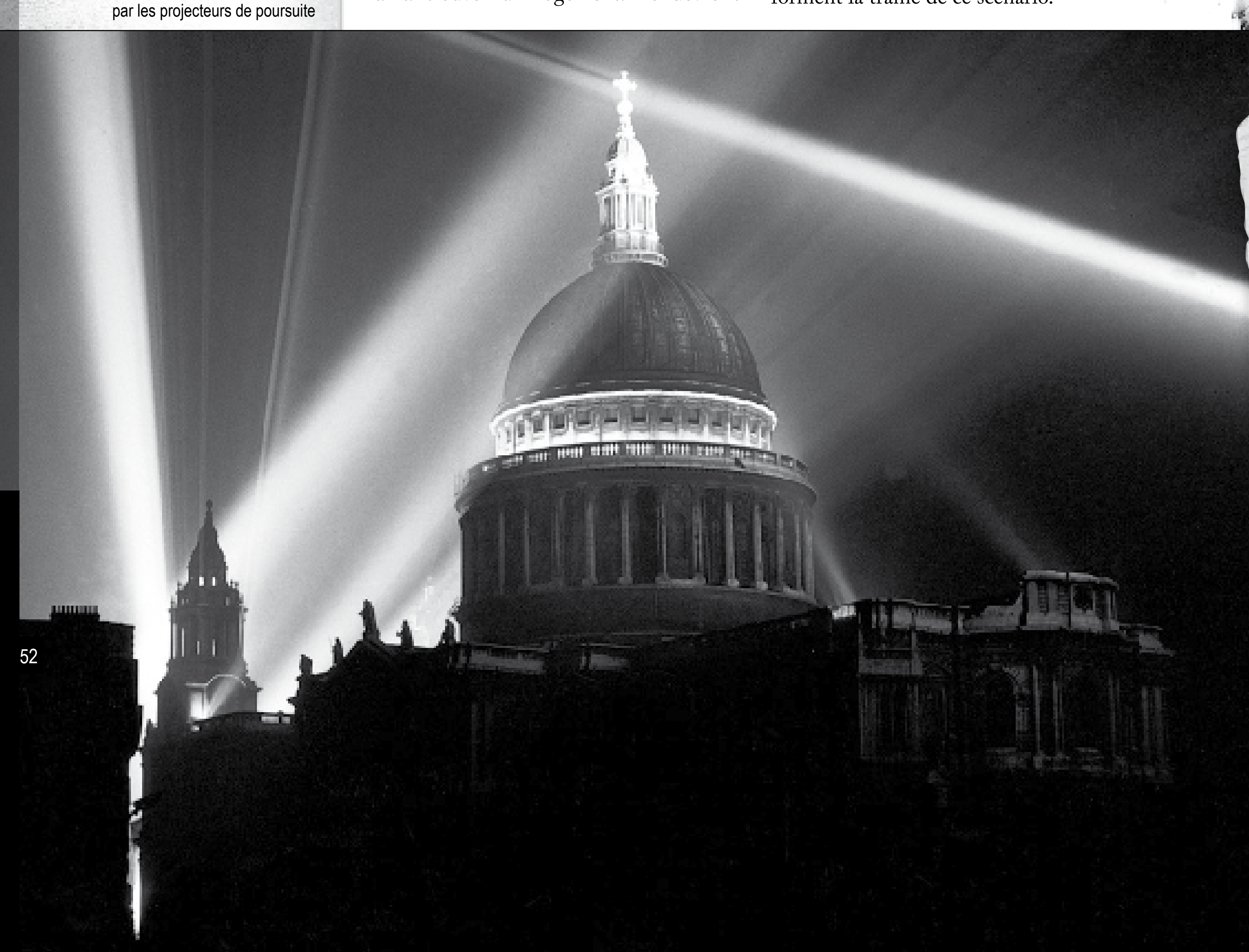
S'installer

Sans revenus, les investigateurs auront du mal à trouver un logement. Ils devront probablement se contenter d'un studio infesté de punaises dans l'est de la ville. S'ils ont des amis à Londres, attendez-vous à ce qu'ils essayent de leur rendre visite. À vous de décider ce qu'ils sont devenus. Certains sont sans doute morts, d'autres sont mobilisés, les plus prudents sont allés s'installer en Écosse ou au Pays de Galles… Quant aux services qu'ils peuvent rendre à des réfugiés, vous en êtes seul juge. Un emploi, ou un prêt suffisant pour louer un logement plus spacieux, sont du domaine du possible.

Bien entendu, il n'est pas question de rester sans rien faire, du moins pas trop longtemps. En se rationnant, ils ont de quoi tenir un mois avec ce que leur a donné le gouvernement. En pratique, ce sera un peu plus. Les bombardements ont un avantage : ils sont sûrs de manger à la soupe populaire, dans le métro, à peu près tous les soirs.

S'il était encore avec eux, Barnier prend ses distances avec le groupe à ce moment-là. Il leur promet de rester en contact… et ne donne plus de nouvelles. Si les personnages veulent lui courir après, faites-leur comprendre que dans le chaos ambiant, il serait miraculeux de remettre la main dessus. Il va vaquer à ses occupations, qui forment la trame de ce scénario.

La cathédrale Saint Paul illuminée par les projecteurs de poursuite



La bataille d'Angleterre

Les bombardements aériens sur Londres sont la troisième partie d'un combat qui dure depuis la chute de la France. Les Allemands ont tenté de s'assurer la maîtrise de la Manche en juillet. En août, ils ont entrepris une intense campagne de bombardement des aérodromes de la RAF, qui a été à deux doigts d'anéantir l'armée de l'air britannique. Tout le monde, gouvernement compris, s'attend à un débarquement allemand, littéralement d'un jour à l'autre. Personne ne se fait d'illusions sur la résistance de l'armée britannique face aux panzers qui ont conquis la France, mais tout le monde paraît décidé à se battre.

Plan de Londres en 1940

Ambiance à Londres

Les investigateurs arrivent à Londres fin août. La ville vit alors ses dernières heures de calme avant le début du Blitz.

Winston Churchill est Premier ministre depuis le 10 mai 1940. En quelques semaines, ce politicien âgé et peu populaire devient l'âme de la guerre. Les Anglais sont les seuls à continuer la lutte face aux nazis, et ils en sont tout à fait conscients. Les Français sont considérés avec un mélange très crispant de pitié (après tout, ce sont des réfugiés) et de mépris (on en veut aux mangeurs de grenouilles d'avoir capitulé trop facilement).

Tout le monde est prêt à se battre, ou se persuade de l'être. Les monuments sont protégés par des sacs de sable, comme à Paris. Les murs sont couverts d'affiches gouvernementales. Il y en a pour tous les goûts, de la pure propagande aux incitations à consommer moins, à souscrire aux divers emprunts de guerre, en passant par les instructions à suivre en cas de raid aérien. La défense passive veille à ce qu'il n'y ait qu'un minimum de lumière – les appartements sont censés être équipés de « rideaux occultants » et les voitures de protège-phares qui rendent les faisceaux lumineux moins voyants depuis le ciel. Beaucoup de gens, se faisant des illusions sur l'effet des bombardements, se creusent un « abri » dans leur jardin. Plus sérieusement, le gouvernement en installe partout, notamment dans le métro. Le masque à gaz, porté dans un étui en bandoulière, est considéré comme un objet de première nécessité (les personnages peuvent s'en procurer sur simple demande). Et toute cette débauche de patriotisme et de paranoïa se déroule au milieu d'un été splendide, dans l'une des plus belles villes du monde…

Elle ne va pas le rester longtemps. Les raids aériens, sporadiques depuis la fin août, commencent le 7 septembre. Dans les jours qui suivent, la Luftwaffe va déverser des milliers de tonnes de bombes sur Londres. Les sirènes et les alertes rythment la vie quotidienne. Il y a jusqu'à vingt raids par jour… Tout le monde s'habitue à descendre de nuit dans les stations de métro et à y dormir. Si les investigateurs ont affaire à l'extérieur pendant une alerte, vous pouvez légitimement les terroriser : des rues entières disparaissent dans de monstrueuses explosions, sur fond de sirènes hurlantes, avec pour seul éclairage les projecteurs de la DCA qui éclairent les silhouettes des bombardiers nazis, tout là-haut. Le souffle fait voler un autobus à impériale comme un jouet d'enfant, et il se retrouve incrusté au premier étage d'une maison. Des quartiers entiers brûlent. Les journaux publient des listes de victimes, mais aussi des estimations sarcastiques du genre : « À ce rythme, il faudra huit cents ans à M. Hitler pour raser Londres. » Les 8 et 9 septembre, des bombes touchent Buckingham Palace (il y en aura plusieurs autres au cours du mois). Le roi et la reine, indemnes, refusent d'évacuer, ce qui ajoute encore à leur popularité. Les grandes villes de province sont également touchées.

Les services de secours, assistés de bénévoles, travaillent vingt-quatre heures par jour. Des milliers de sans-abri plus ou moins traumatisés s'installent où ils peuvent. Même entre les raids, on entend des explosions : toutes les bombes ne sautent pas au moment de l'impact, et les démineurs n'arrivent pas toujours à les désamorcer.

Le plus ahurissant est qu'un semblant de vie normale continue, malgré tout. Les magasins ouvrent, les bureaux aussi, les services publics fonctionnent à peu près… Par ailleurs, la RAF est en train de gagner la bataille d'Angleterre. Les raids se raréfient à partir de la fin septembre, même s'ils continuent jusqu'à la mi-1941. À l'est de Londres, des quartiers entiers sont en ruine, le West End est à peine en meilleur état, on a perdu le compte des morts et des disparus, mais c'est une victoire.



La France libre

Le général de Gaulle est installé depuis fin juillet au 4 Carlton Gardens, près de Trafalgar Square. Même si les investigateurs ne désirent pas s'engager sous les ordres de ce général peu connu, ils devraient y faire un tour, ne serait-ce que pour se renseigner sur le mystérieux commandant Catala et ses hommes. S'ils souhaitent s'engager, il y a de l'ouvrage pour tout le monde, quelles que soient leurs compétences.

S'ils posent des questions sur Catala, ils seront aiguillés sur Jacques Pottier, l'un des secrétaires du général de Gaulle. C'est un aimable quadragénaire fumeur de pipe, toujours heureux de bavarder avec des compatriotes. « Catala ? Bien sûr, ça me dit quelque chose. Un vieux monsieur, avec une moustache blanche, c'est ça ? Il est venu ici fin juin et a demandé à voir le général. C'est moi qui l'ai reçu. Je l'ai vite éconduit, je ne vous dis que ça ! Des fous comme ça, on en a de temps en temps. Celui-là proposait de « faire appel aux forces cachées au-delà de ce monde » pour bouter les Allemands hors de France. Il s'est énervé quand je lui ai dit que ça ne nous intéressait pas, et il a fallu le faire sortir de force. Je dois encore avoir son adresse quelque part… » Il a effectivement une carte de visite au nom de Charles Catala, avec une adresse dans Soho. Il la montre bien volontiers aux personnages.

Si les investigateurs pensent à lui demander s'il a reçu d'autres visites du même ordre, Pottier leur ouvre volontiers son dossier « Déments & Dérangés ». Il est plein de lettres à l'orthographe vacillante, promettant des armes nouvelles, des prières miraculeuses et ainsi de suite. L'une d'elles paraît plus sérieuse que les autres, elle émane d'un « capitaine J. Dufrêne », qui prétend avoir fait partie d'une « division secrète du 2e Bureau » sous les ordres d'un « commandant Catala ». En bon positiviste, Pottier hausse les épaules. « Si ça marchait, la magie, nous n'en serions pas là, si ? »


Défilé de Français libres à Londres

Le commandant Catala

Normalement, les investigateurs devraient l'aborder avec d'infinies précautions et l'idée qu'ils approchent le « grand méchant » de l'histoire. Ils vont être déçus. D'abord parce que le modeste deux-pièces qu'occupait le commandant évoque assez peu l'antre d'un sorcier démoniaque, et surtout parce que leur gibier est mort.

Mrs Willis, sa logeuse, ne demande pas mieux que de bavarder autour d'une tasse de thé. « C'était un vieux monsieur très gentil. Il est arrivé ici le 11 juin. Il était très malheureux, le pauvre homme. Il est tombé malade vers la mi-juillet. J'ai fait venir le docteur Barrington, mais il n'a pas fait grand-chose. Alors, M. Catala a fait venir plein d'amis à lui – des gens bizarres. Il m'a dit que c'était

Le général de Gaulle lors de son célèbre appel du 18 juin



« Moi, Général de Gaulle… »

Le 18 juin, l'ex-secrétaire d'État de Gaulle ne représentait que lui-même. La France libre naît officiellement pendant l'été, organise ses rapports avec la Grande-Bretagne et enregistre ses premiers ralliements. Au moment où les personnages arrivent à Londres, elle dispose d'un embryon de forces combattantes, composé de quelques milliers d'hommes autour d'un noyau de légionnaires. La marine et l'aviation existent surtout sur le papier. En revanche, un Deuxième Bureau commence à s'organiser autour d'un certain André Dewavrin, qui ne se fait pas encore appeler « colonel Passy ».

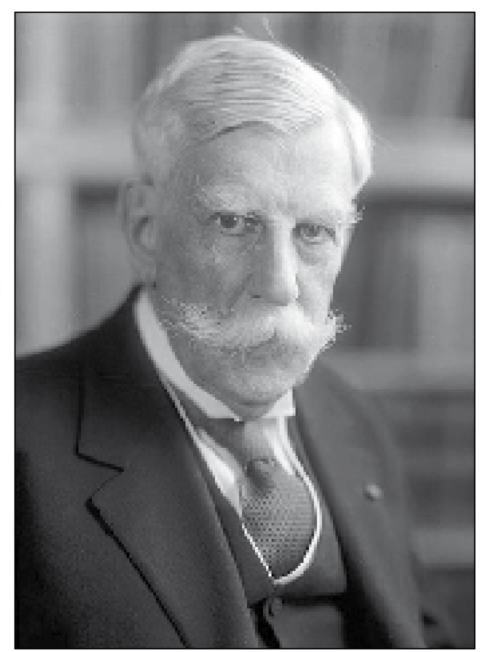
Et surtout, la France libre vient de gagner ses premiers territoires : le Cameroun et l'essentiel de l'Afrique équatoriale française (les États actuels du Congo, du Tchad, et de Centrafrique) se rallient fin août, Tahiti et la Nouvelle-Calédonie suivent dans les premiers jours de septembre. Le Gabon sortira de l'orbite de Vichy en novembre.

La grande affaire du mois de septembre est l'expédition franco-britannique sur Dakar (voir marge page suivante « Opération Menace »).

La France libre a désespérément besoin d'hommes, et n'hésite pas à pratiquer des tactiques de recrutement agressives. Les investigateurs auront certainement la visite d'officiers français désireux de leur faire signer un engagement… ou de leur faire honte pour leur manque de patriotisme s'ils préfèrent rejoindre « les Rosbifs ». Ils seraient loin d'être les seuls à s'engager chez les Britanniques. L'idée de prêter serment à un général inconnu qui prétend représenter la France fait hésiter beaucoup de recrues potentielles.

Opération Menace

Les investigateurs auront beau insister, le général de Gaulle ne les recevra pas. Il est « en déplacement » pour une longue période. Où et pour faire quoi ? Les détails sont classés secrets. De fait, de Gaulle a embarqué le 30 août, à Liverpool, sur le paquebot *Westernland*. Intégré à une escadre franco-britannique, la « Force navale M », le navire appareille le 31 pour Dakar. L'expédition, destinée à rallier l'Afrique occidentale française, échoue les 23 et 24 septembre, après un débarquement raté et une petite bataille navale qui tourne mal pour les Alliés. À Londres, la presse s'empare du « désastre de Dakar » et déclenche une violente campagne de presse contre les bavardages des marins, anglais et surtout français, qui auraient révélé les détails de l'opération à d'hypothétiques espions lors de conversations dans les pubs. Plus sérieusement, cet échec fragilise la position de De Gaulle au sein de la France libre, donne des ailes à ses adversaires, enfonce un coin entre le général et Churchill, et renforce le gouvernement de Vichy qui peut se vanter d'avoir vengé Mers el-Kébir. De Gaulle enchaîne sur une tournée en AEF, qu'il termine fin octobre à Brazzaville. Il ne sera pas de retour en Grande-Bretagne avant la fin de la campagne.


Le comandant Catala

aussi des médecins. Ça n'a servi à rien, il est mort le 10 août. On l'a enterré à l'église Notre-Dame-de-France, sur Leicester Square. Et l'autre jour, il y a un monsieur qui est venu récupérer ses bagages. Un Français aussi, un rouquin avec des lunettes. Non, il n'a pas dit son nom, mais il avait un mot du commandant. Il a pris les trois valises. Il y en avait une avec des habits. Les deux autres étaient pleines de papiers – il disait que c'était des papiers importants qu'il avait amenés de France pour que les nazis ne les aient pas. »

Les personnages peuvent visiter l'appartement s'ils le désirent. En fait, ils peuvent même le louer. Il n'y a plus rien.

Le docteur Barrington

Il habite à quelques pâtés de maisons, et se montre assez coopératif. Selon lui, Catala n'était pas vraiment malade. « En tout cas, rien que je puisse soigner. Il était un peu… exalté, voyez-vous ! Au point de souffrir de douleurs imaginaires. » Il finira par leur expliquer que Catala se croyait envoûté : « Et vraiment, ses symptômes étaient impressionnants. Crampes, suées, fièvre, un ou deux petits arrêts cardiaques… À la fin, il avait même des plaies – auto-infligées dans son délire, sans le moindre doute. Bien sûr, son cœur a fini par lâcher. »

L'église Notre-Dame-de-France

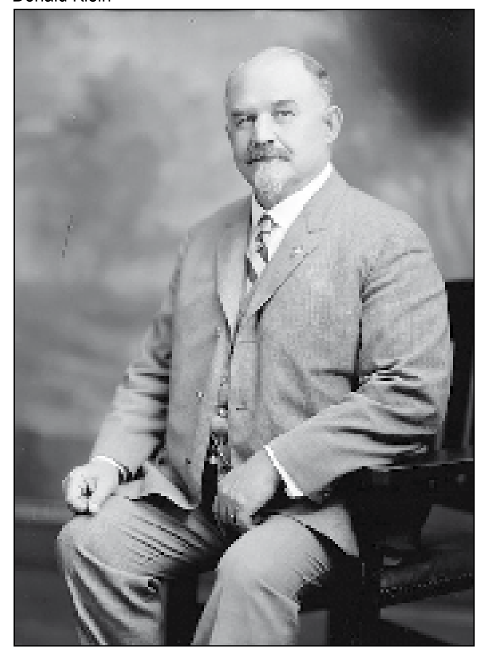
Depuis 1865, cet austère bâtiment néogothique veille aux besoins spirituels des expatriés français. Il va très bientôt disparaître sous une pluie de bombes allemandes. Qu'il soit intact ou réduit à l'état de carcasse calcinée lorsqu'ils s'y rendent, les personnages n'ont pas trop de mal à retrouver le prêtre qui a accompagné Catala lors de sa dernière maladie.

Le père Donegall est jeune, moderniste et peu disposé à discuter envoûtement et possession démoniaque. Il a accepté (et il en a encore honte) de prononcer quelques formules d'exorcisme à la demande du malade, fin juillet. Catala s'est senti mieux pendant deux ou trois jours, puis a fait une rechute. Il a donné l'extrême-onction à Catala et s'est chargé de la messe des funérailles. Le commandant étant indigent, c'est la paroisse qui a réglé la note de l'enterrement.

Il y avait peu de monde à la cérémonie : un hindou, un homme d'une quarantaine d'années qui ressemblait à un militaire en civil, des jumeaux âgés… et un gros homme blafard, qui s'est tenu en dehors de l'église et du cimetière et n'est venu se recueillir sur la tombe qu'une fois que tout a été fini. L'un des jumeaux est venu trouver Donegall peu après et lui a donné une vingtaine de livres pour prier pour le repos de l'âme de son ami. Si les investigateurs expliquent qu'ils aimeraient le remercier pour son geste généreux, le bon père leur donne son adresse : Donald Klein, 78 Pitt Street, dans Soho… Ce n'est pas très loin. Si les personnages lui inspirent confiance, il leur répète un certain nombre de choses que Catala a laissé échapper dans son délire, quelques heures avant sa mort. « Par moments, il m'appelait «Brendan». Il m'a demandé de «prévenir les autres». Il insistait sur le fait qu'il fallait «faire disparaître» quelque chose. Je ne sais pas du tout de quoi ou de qui il voulait parler. Il répétait aussi le chiffre «sept», avec l'air d'y attacher beaucoup d'importance. »

Donald et Stephen Klein

Les Klein sont des jumeaux d'une soixantaine d'années. Donald est chauve, son frère est un peu sourd. Ils sont officiellement

Donald Klein


rentiers. En fait, tout à fait illégalement, ils exercent la profession de médium (tolérée, mais tombant toujours sous le coup de la loi antisorciers de 1837). Ils se méfient des inconnus et voient des policiers en civil partout. En revanche, ils sont disposés à parler de Catala. Ils le connaissaient depuis le début du siècle. À l'époque, c'était un jeune homme exceptionnellement brillant, passionné par le surnaturel et promis à une belle carrière d'officier. Ils ont vécu quelques aventures ensemble aux alentours de 1910, puis les Klein ont « pris leur retraite » du métier d'investigateur. Ils sont toutefois restés en contact avec Catala, et lui ont fourni récemment une liste des principaux magiciens londoniens. « Il nous l'a demandée au début de l'année, et nous la lui avons envoyée en mars ou avril. » Ils en ont un double dans leurs archives, mais ils hésitent à la remettre à des inconnus (voir Document 2, ci-contre).

Par ailleurs, ils connaissent assez bien deux autres personnes qui ont assisté aux funérailles. L'hindou se fait appeler Swami Ghandratta. Selon eux, c'est un charlatan. Quant à l'individu blafard, il se nomme James Dudley et c'est l'un des lucifériens les plus en vue de la capitale. « Rien d'étonnant à ce qu'il n'ait pas voulu rentrer dans l'église. » Les Klein ne voient pas d'inconvénients à fournir les adresses de ces deux personnes… Si on les interroge sur le nom de « Brendan », ils se souviennent vaguement d'un autre ami du commandant. « Un prêtre, un jésuite. Il est entré dans le groupe de Catala peu après notre départ. Ça fait bien vingt ans que nous ne l'avons pas vu. »

Ils n'ont rien à ajouter. Ils ne savent rien du grand rituel d'invocation d'Abbaël, et leurs pouvoirs sont pour le moins incertains. Cela n'empêchera pas Barnier de les faire enlever, si vous avez besoin de relancer l'action.

Le Swami Ghandratta

Il vit dans un coquet deux-pièces, étonnamment luxueux, au cœur d'un des quartiers les plus miteux de Londres. C'est un escroc pur et dur, mais il présente bien : le regard halluciné, un accent exotique à couper au couteau et le don d'improviser d'interminables discours fumeux. Catala l'a contacté en juin et a sondé ses pouvoirs. Il voulait voir s'il pouvait faire une bonne recrue pour le Bureau S. Il a vite abandonné mais, voyant en lui une source de revenus potentiels, le Swami s'est accroché. S'il est venu à l'enterrement, c'est dans l'espoir de rencontrer de nouveaux pigeons. Et justement, il y a pris contact avec un « capitaine Dufrêne », le successeur désigné de Catala.

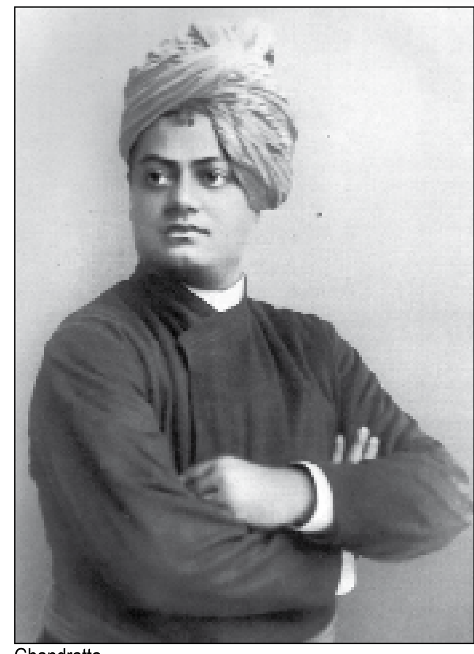
Ghandratta voit dans les investigateurs une manne céleste. Il leur expliquera que Catala venait recevoir son enseignement, et leur offrira de « s'ouvrir à la sagesse ». Après tout, cela ne coûte qu'une poignée de livres… Pas intéressés ? Aucun problème, la sapience ne se révèle pas à tout le monde. À défaut, il est prêt à leur vendre l'adresse du capitaine Dufrêne, ou n'importe quoi d'autre, y compris des informations qu'il ne possède pas. Il n'est pas contre un petit chantage, voire un vol si les personnages laissent traîner des objets de valeur à sa portée…

Le Swami est là pour fournir une diversion exaspérante, mais il a deux autres rôles à jouer : aiguiller les investigateurs vers le capitaine Dufrêne dans un premier temps ; puis se faire enlever et trucider par Barnier, qui reprend la campagne de recrutement envisagée par Catala de manière beaucoup plus musclée, et n'a pas de temps à perdre avec des imbéciles.

Il serait bon que les personnages soient dans les parages lorsque le Swami se fera cueillir par les agents du S. La méthode la plus classique reste le tampon imbibé de chloroforme

- PETER THOMPSON, MÉDIUM
- ALICE WILKES, MAGICIENNE ISIAQUE
- JOSEPH WELLS, ALIAS PATER LAFACH, DRUIDE
- EDGAR K. HOARE, VOYANT
- VICTOR L'ENFANT, MAGE BLANC
- GLADYS JONES, SORCIÈRE

Livre 5 : La Maison reste ouverte...
Document 2 – La liste des jumeaux



Ghandratta

suivi d'un embarquement *manu militari* dans une grosse voiture, mais vous avez plein d'autres possibilités. Deux ou trois jours plus tard, la police repêche le Swami dans la Tamise, avec une balle dans la tête. À défaut, les personnages apprendront sa mort par un entrefilet dans la rubrique « Faits-divers » (voir Document 3, ci-dessous).

La rafle des magiciens

Si les investigateurs entreprennent d'exploiter la liste fournie par les Klein, ils n'ont pas trop de mal à retrouver les gens qui y figurent. Tous ont une petite notoriété dans les cercles occultes de la capitale britannique. Bon nombre d'entre eux ont rencontré Catala en juin, ou sont venus chez lui pendant sa maladie. Le commandant a fait des offres de recrutement à certains (ceux en qui il sentait un minimum de pouvoir). Tous ont poliment décliné, l'aventure leur semblant sans issue.

Les hommes de Barnier les font disparaître un à un. Par les temps qui courent, il est difficile de savoir s'ils ont été tués dans un bombardement ou s'ils ont été enlevés. Certains ont sans doute déjà disparu, mais gardez en tête que les agents du Bureau S ne peuvent pas être partout. Les personnages pourront certainement en mettre certains à l'abri. Par ailleurs, tous les magiciens capturés sont invités à dresser leur propre liste de candidats possibles. Du coup, d'autres individus disparaissent…

Il vous appartient de décider si les pouvoirs de tous ces gens sont réels ou non. La plupart semblent souffrir de troubles mentaux, mais est-ce à cause de leurs dons, ou sont-ils juste hallucinés ?

- **Peter Thompson, médium.** Ce paisible gentleman d'une cinquantaine d'années mène une vie retirée dans un bel appartement du West End. Il ressemble davantage à un banquier qu'à un spirite. Sa principale activité, depuis le début de l'été, est de transcrire des « lettres posthumes » de soldats britanniques tués lors des combats du mois de mai. Il n'a pas toujours les éléments pour identifier les auteurs ou les destinataires, mais il fait de son mieux. Au bord de l'épuisement, il est incapable de s'arrêter. Les morts se bousculent pour lui faire la dictée, les victimes des bombardements prenant la suite des militaires.
- **Alice Wilkes, magicienne isiaque.** Âgée d'une trentaine d'années, fille et petite-fille de médiums, Alice dirige un petit culte depuis un hôpital de la rive gauche de la Tamise, où elle sert comme infirmière bénévole. Elle se considère comme une « suivante d'Isis » et supplie régulièrement Horus et les autres dieux du panthéon égyptien d'aider la Grande-Bretagne face aux « armées de Set ». Elle est convaincue que ses efforts joueront un grand rôle dans la victoire finale.
- **Joseph Nells, alias Pater Darach, druide.** Nells a la soixantaine, une longue barbe d'un jaune pisseux et une crinière assortie. Il marche pieds nus, porte des robes blanches douteuses et passe beaucoup de temps à haranguer la foule de Hyde Park. Il se présente comme un nouveau Merlin, avec le roi George VI dans le rôle d'Arthur. Très logiquement, il réclame la place de Winston Churchill. Il a une douzaine de disciples des deux sexes, qui jurent que le « père Chêne » est capable de guérir par imposition des mains.
- **Edgar K. Hoare, voyant.** Hoare a 25 ans, est marié et a une petite fille de six mois. Il travaille dans une agence de publicité. Depuis l'âge de dix ans, il souffre de visions incontrôlées de l'avenir. Elles ont leur bon côté – il « sait » que sa petite maison de banlieue échappera aux bombardements – et leurs mauvais – il « sait » que de gros ennuis l'attendent dans les prochains mois, et vient de faire son testament.
- **Victor L'Enfant, mage blanc.** Victor a la quarantaine bedonnante et dépressive. Il est journaliste et écrivain – il produit de tout sous une douzaine de pseudonymes, de la critique aux poèmes en passant par les romans policiers. Sa véritable vocation est de guider les âmes vers la Lumière. Il dirige un « cercle de méditation » où il parle beaucoup d'éthique, de responsabilité personnelle et de karma. Il perçoit l'Allemagne comme une « épouvantable noirceur » qui menace d'engloutir le monde.
- **Gladys Jones, sorcière.** Cette ménagère d'une trentaine d'années, à première vue insignifiante, a un fort accent gallois. Son

LE VOYANT N'A RIEN VU VENIR

LONDRES — Le corps d'un pseudo-sage hindou a été repêché aux petites heures du matin par la police de la Tamise, non loin des docks Albert. L'homme, âgé d'une trentaine d'années et connu sous le nom de « Swami Ghandratta » vivait, et bien, en exploitant la crédulité des naïfs. Sa mort soudaine semble être d'origine criminelle. Était-il mêlé à de louches affaires ? Ou l'une de ses victimes en a-t-elle eu assez de recevoir des doses de « sagesse orientale » puisée dans les almanachs ? L'enquête le dira. Quoi qu'il en soit, on ne peut s'empêcher de noter que ses « pouvoirs » ne l'ont pas sauvé. Sans doute aura-t-il davantage de chance dans sa prochaine vie !

Livre 5 : La Maison reste ouverte...
Document 3 – La mort du Swami Ghandratta


Une rue après un bombardement

mari, mobilisé, est « quelque part en Asie » et lui envoie des lettres sporadiques. Gladys lance des sorts bénéfiques destinés à protéger son homme à distance. Elle offre aussi amulettes et potions à ses voisines. Elle évite de faire le mal. Comme elle dit : « Quand on commence, on ne sait plus s'arrêter ».

Le capitaine Jacques Dufrêne

Dufrêne s'est installé à Soho, au milieu de la petite communauté des expatriés français. Arrivé à Londres le 12 juin, il n'appartient à aucune coterie, ni gaulliste ni pétainiste. Louise, son épouse, s'est inscrite comme secrétaire volontaire à Carlton Gardens, et a entrepris une campagne discrète en faveur de son mari. Elle travaille douze heures par jour. De son côté, Dufrêne reçoit de nombreuses visites pendant la journée. Les voisins se souviennent d'avoir vu un rouquin à lunettes à plusieurs reprises au cours des huit derniers jours. Certains ont même cru qu'ils se disputaient.

Lorsque les investigateurs se rendent chez lui, ils sont accueillis par une odeur nauséabonde. Le capitaine est allongé dans le salon, mort. Ses vêtements sont intacts, mais il semble avoir cuit à l'intérieur. Son crâne a éclaté, et présente d'atroces brûlures de part et d'autre de la tête, comme si quelque chose l'avait agrippé et avait chauffé jusqu'à ce que son cerveau se mette à bouillir (SAN : 1/1d3).

Par ailleurs, un test de Trouver Objet Caché permet de se rendre compte que l'appartement a été fouillé. Carnet d'adresses et agenda brillent par leur absence.

Lorsqu'elle apprend la mort de son mari, Louise est effondrée. Hélas, son témoignage est décevant. Elle sait que son

Une rue calme de Londres en 1940




En coulisses

Barnier est un ambitieux, qui hait l'Allemagne et qui manque de la (très relative) pondération de Catala. Ce dernier avait passé un demi-siècle à lutter contre les forces du Mal, et avait fini par apprendre qu'il y a des armes avec lesquelles il ne faut pas jouer, notamment l'invocation d'Abbaël. Mais Catala vient d'être éliminé par un sorcier au service des nazis. Barnier en profite pour prendre le contrôle de ce qui reste du Bureau S, éliminant au passage le capitaine Dufrêne, qui aurait dû recueillir la succession du commandant. Il met sa mort sur le compte des Allemands, et « ses » hommes le croient.

Le Bureau S, réduit à son antenne londonienne, ne représente plus grand-chose : une poignée d'espions et un ou deux sorciers médiocres.

Le premier travail de Barnier consiste à récupérer les notes de Catala, en présentant une fausse lettre à sa logeuse. Le contenu des deux valises lui ouvre de nouvelles perspectives : il y découvre des mentions énigmatiques aux « Sept » et à un « grand rituel » dont ils seraient les gardiens. Le fragment du rituel détenu par Catala lui paraît mériter que l'on se penche sur la question. Les agents du S remontent sans trop de peine jusqu'au père Brendan, et de là aux autres anciens compagnons de lutte de Catala. Parallèlement, Barnier charge ses hommes d'enlever des sorciers mineurs, dans l'espoir d'en trouver d'intéressants dans le lot.

mari travaillait au Deuxième Bureau, et qu'il avait du mal à se faire accepter par la France libre, qui lui proposait un poste… à Brazzaville. (De Gaulle a préféré confier son service de renseignement à Dewavrin, un inconnu sans aucune pratique du métier d'espion, plutôt qu'à un « homme de la défaite ».)

Louise prétend tout ignorer des aspects surnaturels du travail de son mari. Elle connaissait Catala, mais n'était pas au courant de sa présence à Londres. Barnier a dîné plusieurs fois chez eux l'hiver précédent. Elle l'aimait bien (un test de Psychologie donne l'impression qu'il y avait un peu plus qu'une simple amitié entre eux, ce qu'elle finit par avouer en sanglotant si les personnages insistent lourdement).

James Dudley

Dudley habite un hôtel particulier du West End, juste à côté d'un poste de secours improvisé. C'est un individu gras, laid et antipathique, qui fait fortement penser à un crapaud. S'il y a des femmes ou des jeunes gens dans le groupe, il essaye sans finesse de les draguer. Il ne cherche absolument pas à dissimuler son allégeance à Lucifer. En fait, il s'en vante. Il expliquera longuement aux personnages que Dieu est un tyran, qui avait interdit aux humains de goûter à l'arbre de la connaissance, alors que Lucifer incarne la liberté (soit dit en passant, il se met très en colère si on le traite de « sataniste » ; la différence étant, en gros, que les satanistes pratiquent des sacrifices humains, alors que lui poursuit la sapience).

Il connaissait Catala depuis très longtemps, mais est réticent à parler du passé. Tout ce qu'il est disposé à expliquer, c'est qu'il a essayé de le désenvoûter : « En vain, hélas. Le sorcier qui s'en était pris à lui disposait d'une puissance supérieure à la mienne. Qui ? Je l'ignore, mais j'ai pu remonter ses émanations fluidiques : vers l'Allemagne. »

(Avant même que les investigateurs entrent en scène, Norwald était à Paris. Il en a découvert assez sur le Bureau S – entre autres ses activités antiallemandes – pour que ses maîtres décident de prendre des mesures radicales contre son chef. Catala était déjà connu, et le localiser était une opération magique simple.)

Dudley est un individu beaucoup plus complexe qu'il ne semble à première vue. Il est snob, alcoolique, drogué et pervers, mais c'est aussi un magicien d'un certain pouvoir, et il n'est pas complètement mauvais, en dépit de toutes ses vantardises. Si les personnages s'y prennent intelligemment, il peut devenir leur meilleur allié. Il peut les présenter à tout ce que la capitale compte d'occultistes plus ou moins cinglés, y compris les membres de la liste des Klein.

Dudley passe quelques jours à jauger les personnages. S'il estime qu'on peut leur faire confiance, il s'ouvre un peu plus et leur parle de son passé d'investigateur, au côté de Catala et de quelques autres. Cela remonte aux années 1912 et 1913. Sous sa forme définitive, leur groupe comptait sept personnes. Le père Patrick Brendan en faisait partie : « Il n'était pas encore prêtre, à l'époque. Je ne l'ai pas revu depuis qu'il s'est ensoutané, le pauvre. On n'est plus tout à fait sur la même longueur d'onde, j'imagine. » Si on lui rapporte les dernières paroles de Catala, il tique. Il prétend ne pas comprendre… mais il ment mal. Il se méfie encore un peu des investigateurs. De plus, il en sait moins que Brendan, et préfère que ce soit le jésuite qui rompe leur commune promesse de secret.

À la recherche de Brendan

Dudley a une adresse à leur communiquer, mais elle n'est plus à jour depuis 1922. Toutefois, il leur reste une piste : d'après les Klein, Brendan est un jésuite… or, ils ne sont pas très nombreux en Grande-Bretagne. La démarche la moins inspirée consiste à lui écrire « aux bons soins de l'ordre ». Dans ce cas, leur lettre leur sera retournée par la poste dans trois ou quatre mois, avec la mention « n'habite plus à l'adresse indiquée ». Il est aussi possible de se rendre à l'archevêché catholique de Londres et de s'y

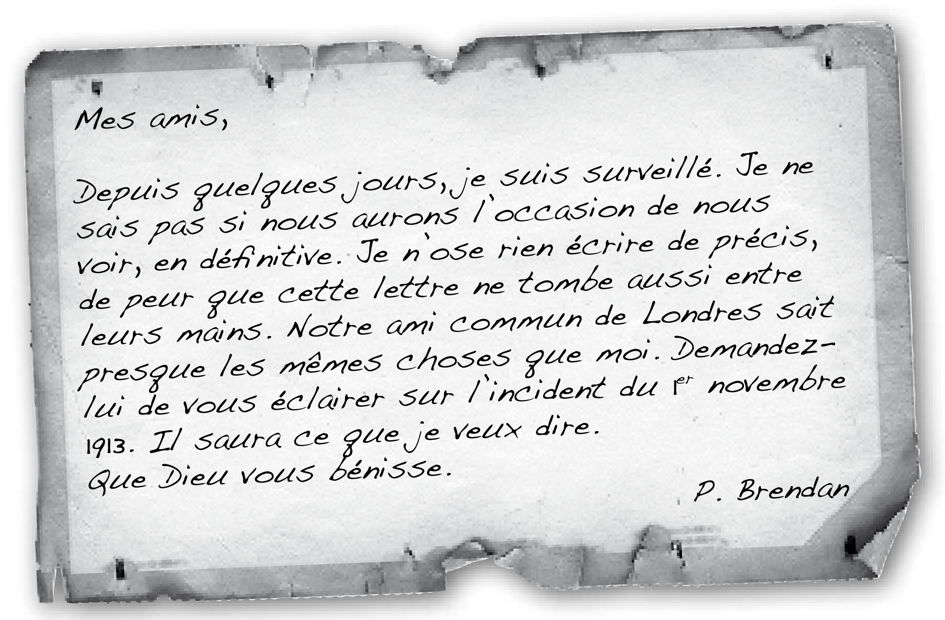


Le grand « Et si… »

Et si les investigateurs estiment que contre les nazis, tout est permis ? Après tout, Churchill lui-même dira un jour : « Si M. Hitler envahissait l'enfer, je m'allierais avec le diable ». Dans une malheureuse poignée d'années, deux gros nuages en forme de champignon vont reléguer l'invocation de hordes démoniaques au rang de plaisanterie folklorique. Les bombes A n'ont pas encore explosé, mais les conditions mentales de leur élaboration sont déjà dans les esprits – « il n'y a pas de non-combattants », « la fin justifie les moyens » et autres sophismes sanglants.

Restent des questions de méthode. Barnier assassine, torture et kidnappe des innocents pour « la cause ». Oh, bien sûr, tous ses actes se justifient sur le moment. Il *doit* prendre le contrôle du Bureau S. Il a *besoin* de ces sorciers pour lancer le rituel. Et ainsi de suite. Les investigateurs sont-ils vraiment prêts à lutter pour le droit, la justice et la démocratie en employant ce genre de tactiques ? Si oui, parfait ! C'est leur choix. Barnier les accueille à bras ouverts. Il fait d'eux une nouvelle « cellule action », les charge de quelques enlèvements pour s'assurer de leur loyauté, veille à disposer d'un moyen de les compromettre auprès de la police britannique, et le scénario continue. Les autorités sont désormais des adversaires, tout comme les Français libres et d'éventuels « loyalistes » restés fidèles à la mémoire du commandant Catala.

Les investigateurs se retrouvent trop compromis pour intégrer l'Intelligence Service, mais l'acte III reste jouable. Parmi les Britanniques, tout le monde ne soutient pas De Gaulle. Une faction au sein de l'IS décide d'appuyer un remplaçant possible pendant un moment. Les prétendants ne manqueront pas, pendant toute la guerre. Au second semestre 1940, l'amiral Muselier est le candidat le plus plausible. Le « petit Barnier » arrive dans les bagages de ce monsieur. Il dispose d'un réseau de renseignements et parmi les conditions de son ralliement figure l'envoi d'un groupe d'agents en Bohême…


Mes amis,

Depuis quelques jours, je suis surveillé. Je ne sais pas si nous aurons l'occasion de nous voir, en définitive. Je n'ose rien écrire de précis, de peur que cette lettre ne tombe aussi entre leurs mains. Notre ami commun de Londres sait presque les mêmes choses que moi. Demandez-lui de vous éclairer sur l'incident du 1er novembre 1913. Il saura ce que je veux dire.

Que Dieu vous bénisse.

P. Brendan

Livre 5 : La Maison reste ouverte... – Document 4 – La lettre de Brendan

renseigner. Il leur faudra un peu de temps et quelques tests de Baratin, mais ils finiront par apprendre que le père Brendan vit à Dublin, en Irlande. S'ils poussent un peu leurs recherches, ils sauront qu'il enseigne la théologie au séminaire Saint-Gall. L'employé qui les renseigne mentionne en passant qu'on lui a déjà posé ces questions, il y a un ou deux jours. Qui ? Un type quelconque, en pardessus et chapeau melon. Ah si, il avait une pointe d'accent français ou belge (un agent du Bureau S).

Les personnages peuvent essayer de téléphoner à Brendan, sans succès. Ils parviennent, au bout de plusieurs heures d'efforts, à joindre le séminaire, mais il est absent. On leur promet qu'il les rappellera, mais il n'en fait rien. Un télégramme est une solution plus sûre, mais le délai est plus important : une journée pour un échange de questions-réponses. Laissez les investigateurs gérer la communication avec Brendan comme ils l'entendent. Il ne leur dira rien de précis par courrier ou au téléphone. En revanche, il accepte de les rencontrer et de leur en dire davantage.

Se rendre sur place est difficile. L'Angleterre et l'État libre d'Irlande sont plutôt en mauvais termes, et les communications entre les deux pays sont irrégulières depuis le début de la guerre. Par ailleurs, les personnages n'ont probablement pas de passeport. En faire établir un est possible, mais cela prendra du temps. C'est un bon moment pour faire appel à d'éventuelles relations. C'est également le genre de démarche qui attirera l'attention du MI5.

Il est sans doute préférable de convaincre le jésuite de venir en Grande-Bretagne. Il se fait un peu tirer l'oreille, mais finit par y consentir. En revanche, il refuse de descendre à Londres. Il n'a pas le temps. Un rendez-vous à Liverpool (par exemple) satisferait tout le monde. Le trajet en train est compliqué par l'habituel mélange de convois militaires, de bureaucratie et de voies endommagées par les bombardements, mais reste envisageable. Aussi loin au nord, les raids aériens se font rares. C'est donc avec un certain soulagement que les investigateurs prennent leurs quartiers dans un confortable hôtel, près du port.

L'ennui est que le prêtre ne se montre pas. Il a été enlevé en route par des agents du S. Que ce soit en enquêtant sur place ou par téléphone, les investigateurs peuvent établir qu'il est parti pour le rendez-vous comme prévu… mais il s'est évaporé quelque part sur le trajet. Le lendemain, son bureau au séminaire est cambriolé. Toutefois, les personnages n'ont pas tout perdu : il a laissé une lettre à leur intention chez sa logeuse (voir Document 4, ci-dessus). Elle se fait un plaisir de la leur transmettre. Ce n'est malheureusement qu'un billet assez court. Leur seul « ami commun » est Dudley. Il ne leur reste plus qu'à rentrer à Londres !



James Dudley

Luciférien décadent

APP	9	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12/06
Santé mentale	25/21

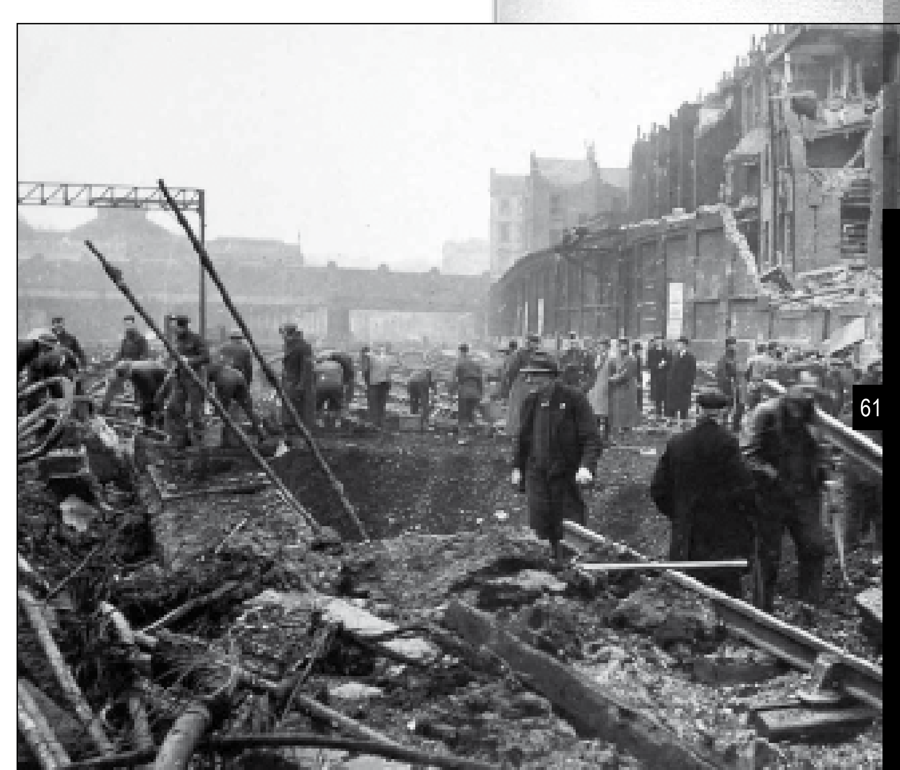
Compétences

Boire comme un trou	75 %
Choquer les bourgeois	75 %
Draguer tout ce qui bouge	30 %
Faire des discours verbeux	80 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Sciences occultes	60 %

Armes

• Coupe-papier 20 %
Dégâts1d2

Sorts : Quelques petits rituels occultes qui marchent bel et bien, mais rien d'utile pour cette aventure.





Après un bombardement à Liverpool

James Dudley, de nouveau

Pendant leur voyage dans le nord, les événements ont suivi leur cours. Dudley est toujours chez lui, mais il est dorénavant protégé par une dizaine de « disciples » costauds. Ils font un barrage efficace… presque trop, en fait. Les investigateurs auront des difficultés à leur faire comprendre qu'ils sont des amis du « Maître ». Ils finiront tout de même par être reçus. Dudley est vautré sur un divan, emmailloté dans une épaisse couverture. Il est très faible, et s'évanouit purement et simplement lorsque les personnages lui annoncent la disparition de Brendan.

Si nos héros se précipitent pour l'aider, ils constatent qu'il porte plusieurs brûlures profondes à la poitrine. Il a été torturé. Au réveil, il leur raconte son histoire. Elle est assez simple : de juin 1912 à novembre 1913, les sept membres du groupe de Catala (dont lui) ont démantelé une secte maléfique dirigée par un Serbe qui se faisait appeler « Anubis ». Son but était d'ouvrir les portes de l'Enfer et de permettre à des hordes infernales de se répandre sur Terre.

Au terme d'une course-poursuite à travers toute l'Europe centrale où sont intervenus des cosaques, des terroristes nationalistes et des agents secrets allemands, entre autres, les Sept ont abattu le chef de la confrérie et ont mis la main sur le seul exemplaire du rituel d'ouverture des portes. Ils n'ont pas osé le détruire, car « certains manuscrits… se vengent si on porte la main sur eux ». Alors, ils l'ont divisé en sept et ont juré de le cacher et de le protéger au mieux de leurs possibilités. La bataille finale avait eu lieu dans la steppe de l'est de la Hongrie. Le groupe a occupé les deux mois suivants à traquer les sectateurs survivants dans toute la région.

« Lorsque tout a été terminé, nous nous sommes rendus à Vienne pour y fêter le Nouvel An. Nous avons sabré le champagne et bu à l'année 1914, qui s'annonçait si paisible… Je me demande encore… Voyez-vous, la dernière fois que quelqu'un avait achevé le rituel, c'était juste avant la guerre de Trente Ans, un bain de sang presque aussi atroce que celui de la Grande Guerre. Alors, il m'arrive de me demander si… si nous ne nous sommes pas fait avoir. »

Mais sur le moment, dans l'euphorie de la victoire, ils se sont séparés. Ils ne se sont jamais revus tous les sept, mais ils ont gardé le contact par courrier pendant des années.

Deux jours après l'enlèvement de Brendan, pendant que les investigateurs enquêtaient loin de Londres, Dudley a été attaqué à son domicile, par « une sorte de monstre noir » qui lui a soutiré tout ce qu'il savait sur les autres membres du groupe et a récupéré son fragment de rituel avant de disparaître (c'était un démon mineur et, s'il n'a pas tué Dudley, c'est parce qu'il l'a jugé assez corrompu pour être épargné).

Les Sept

Dudley leur communique bien volontiers le nom des Sept. Aux investigateurs de les retrouver, en épluchant les annuaires ou les registres d'imposition, etc. Ils vont devoir sillonner Londres, interroger quantité de gens, bref, faire leur boulot d'investigateur… en pleine guerre, sous les bombes.

- **Charles Catala** est mort et ses notes ont été volées par Barnier.
- **Le père Patrick Brendan** a disparu. On ne le reverra pas. Barnier l'utilise comme coordinateur, et le charge de déchiffrer les morceaux du rituel.
- Le sort de **James Dudley** est entre vos mains. Il peut mourir de ses blessures, être abattu par les agents humains du S quelques jours après s'être confié aux personnages (Barnier a estimé, à la réflexion, qu'il en savait trop pour rester en vie)… ou guérir et devenir un allié utile.
- En 1913, **Arthur McAllistair** était un riche dilettante. Dans les années 30, il s'est intéressé à la politique. Il présidait le Parti national britannique, très proche des nazis, qui comptait quelques milliers de membres. Il est en résidence surveillée dans sa propriété du Kent depuis un an, et les investigateurs ne devraient pas chercher à le rencontrer, s'ils ne veulent pas devenir suspects à leur tour. Ils peuvent toutefois s'introduire dans son hôtel particulier londonien, qui n'est pas spécialement surveillé. Malheureusement, les agents du S les ont précédés. Il y a de grandes empreintes de brûlures dans la bibliothèque, et la porte du coffre-fort qui renfermait son morceau de rituel a

« Garçon, il y a un démon dans ma soupe de poisson ! »

Que les protagonistes de cette histoire perçoivent les forces d'outre-monde comme des « démons » montre simplement que les interprétations traditionnelles ont la vie dure, et que la compétence Mythe de Cthulhu n'est pas aussi répandue que l'on pourrait le croire. Au demeurant, la nature exacte « d'Abbaël » et de ses serviteurs ne change pas grand-chose à ce qui se produira si on les lâche.

La pure orthodoxie cthulhienne ferait d'Abbaël l'un des masques de Nyarlathotep. Sa « horde de démons » pourrait bien être un nom de code pour une invocation d'Azathoth. À moins qu'il ne s'agisse de parasites psychiques, sans forme définie, mais qui endossent volontiers l'aspect de démons. C'est le genre de détail qui ne gagne *jamais* à être explicité en jeu – il n'y a rien de pire que les joueurs qui savent à l'avance contre quoi ils se battent.



fondu. Si vous sentez que les personnages sont las de poursuivre des ombres et sont mûrs pour un peu d'action, ils tombent sur le cambrioleur. Soyez fair-play. S'ils remportent la victoire, laissez-les mettre la main sur le parchemin. Barnier en sera quitte pour envoyer une autre créature le récupérer chez eux le lendemain, ou le faire voler par ses hommes de main.

- **Gregor Dabrowycz.** En 1913, c'était un riche bourgeois de la Pologne russe. Il a été ruiné par la guerre de 14, s'est exilé et a fait toutes sortes de petits métiers à Paris, puis à Londres. Toutefois, il est resté en contact avec McAllistair et Ivanenko. Depuis 1932, il enseigne le polonais dans une petite école privée d'Aldwich, en banlieue. Son nom figure dans l'annuaire de la ville. Il n'est jamais chez lui. En effet, il sert d'interprète bénévole aux pilotes polonais engagés dans la RAF. Il fait sans cesse la navette entre Aldwich et une base aérienne du sud du pays. Dabrowycz est petit, gros et assez âgé. Visiblement, la visite des investigateurs le gêne. Il prétend avoir perdu son fragment en 1918, lorsqu'il a fui les Rouges. En fait, il a reçu quelques jours plus tôt la visite de Barnier, qui le lui a acheté fort cher…
- **Vladimir Ivanenko.** Natif de Kiev, ce Russe blanc en exil est propriétaire de *L'Aigle du tsar*, un restaurant bien connu de la City. Lorsque les investigateurs arrivent à son adresse, ils trouvent un cratère de bombe encore fumant. En interrogeant les voisins, ils finissent par apprendre qu'Ivanenko est encore en vie. Il a été provisoirement relogé dans un camp de sans-abri, au nord de Londres. Il partage une tente de l'armée avec une trentaine de personnes, et est ravi de recevoir de la visite. Il a continué à s'intéresser en amateur à l'occultisme, et a conduit de longues recherches sur le rituel (son propre fragment est dans son coffre-fort, intact… sous dix tonnes de décombres). Il se méfie un peu des personnages au début, mais finit par leur apprendre ce qu'il sait. Selon lui, ce rituel est quelque chose d'unique, qui permet d'écarter le voile entre les dimensions de manière très contrôlée, sur plusieurs milliers de kilomètres carrés, pendant douze heures. Il ne peut être lancé que certaines nuits, dont celle du 1er novembre. Ses effets n'ont jamais vraiment été mesurés, mais il est censé lâcher des meutes de créatures infernales sur le monde. Il leur apprend aussi que la répartition des fragments du rituel n'a pas été faite complètement au hasard. Il était, avec McAllistair, le dépositaire des textes théoriques. L'invocation proprement dite avait été confiée à Brendan, Catala et Dudley. Goldenblatt et Dabrowycz avaient reçu



Qui a quoi ?

Les Sept	Nature du fragment	Où est-il ?
Catala	1/3 de l'invocation	Entre les mains de Barnier
Brendan	1/3 de l'invocation	Entre les mains de Barnier
Dudley	1/3 de l'invocation	Entre les mains de Barnier
McAllister	1/2 de la théorie	Entre les mains de Barnier
Ivanenko	1/2 de la théorie	Accessible à Londres
Dabrowycz	1/2 du contrôle	Entre les mains de Barnier
Goldenblatt	1/2 du contrôle	À Prague

tout ce qui devait permettre le contrôle des créatures invoquées.
En clair, cela veut dire que le Bureau S est déjà en mesure de tenter le rituel avec une chance de succès raisonnable…

- **Le rabbin Moshe Goldenblatt**. En 1913, il vivait à Prague, et il n'y a pas trace de lui en Angleterre. Ivanenko a reçu une lettre de lui au mois d'avril 1939, peu après l'entrée des Allemands à Prague. Goldenblatt avait peur de ce qui pouvait lui arriver, mais refusait de quitter le pays.

Attentats

Bien entendu, les investigateurs et les agents du S suivent les mêmes pistes. Ils vont donc, inévitablement, se rencontrer. Vous avez deux lignes d'actions possibles.

Les agents humains

Ce sont pour la plupart des vétérans du Bureau S de Catala, qui sont contents d'avoir de nouvelles missions. Ils prennent les personnages pour de simples gêneurs ou pour des espions allemands. Ils ne cherchent à les liquider que si Barnier leur en donne l'ordre. Autrement, ils se contentent de menaces et de brutalités mineures. La plupart sont des Français installés en Grande-Bretagne depuis de longues années, et capables de se faire passer pour des Anglais. Les tuer devrait poser un cas de conscience à nos héros : ces types sont des espions et des patriotes, pas des sorciers maléfiques.

- Le plus simple, vu le contexte, reste de placer une bombe chez l'un des investigateurs. Demandez au personnage concerné des tests d'Écouter pour entendre le tic-tac de la minuterie. Après quoi, il faudra sans doute un ou deux tests de Mécanique pour la désamorcer.
- Si ça ne donne rien, ils peuvent se mettre en embuscade et leur tirer dessus au pistolet à bonne distance (30 % de chances de toucher, ils n'insistent pas s'ils échouent).
- N'oubliez pas les bons vieux « accidents ». En ce moment, Londres est plein de pans de murs prêts à s'effondrer sur la tête des passants…

Les agents du S ne sont pas assez fanatiques pour se battre jusqu'à la mort. Des investigateurs chanceux pourraient faire des prisonniers. Malheureusement, ils en savent assez peu. Ils sont organisés en cellules étanches de cinq hommes, qui reçoivent leurs ordres par téléphone. Ils font leurs rapports en même temps, mais n'appellent jamais leurs chefs, dont ils ne connaissent pas le numéro. Sur le terrain, ils sont livrés à eux-mêmes.

Le surnaturel

Si les espions ne suffisent pas, Barnier fait appel à la magie. L'objectif de ses sorciers n'est pas forcément de tuer les investigateurs. Dans un premier temps, ils préfèrent se servir de sorts comme Cauchemar ou Déflagration mentale, dans l'espoir de les faire passer pour des déments et provoquer leur internement. Si cela ne marche pas, ils passent à la vitesse supérieure. En plus des créatures présentées p. 66, les sorciers du Bureau S maîtrisent l'invocation de vampires de feu et celle des vagabonds dimensionnels. Souvenez-vous qu'il suffit parfois de très peu de choses, comme l'apparition d'un vampire de feu à l'intérieur d'un réservoir d'essence, pour obtenir des effets dévastateurs !

Les autorités interviennent

« La Grande-Bretagne est toujours heureuse d'accueillir des réfugiés fuyant la barbarie nazie »… à condition qu'ils ne s'entre-tuent pas sur son territoire. Tôt ou tard, les démarches des investigateurs attireront l'attention du MI5. À partir de cet instant, ils seront constamment épiés. On écoute



leurs communications téléphoniques, on ouvre leur courrier, on les suit, etc. Pour l'heure, les autorités décident de ne pas les arrêter. Mieux vaut comprendre d'abord ce qu'ils trafiquent…

Lorsque vous estimerez que les personnages commencent à avoir une image globale de ce qu'ils affrontent (une bande d'espions fanatiques et de sorciers possédant un rituel monstrueusement puissant), ou à défaut lorsqu'ils auront enfreint la loi de manière visible (fusillade avec les agents du S dans les rues, par exemple), faites-les arrêter. Cela se passera courtoisement : deux individus en civil, avec des cartes du Home Office, leur demandent de passer à leurs bureaux pour une « formalité administrative ». En fait, ils sont mis en prison et interrogés tour à tour par des policiers et des militaires. Ces derniers sont moins aimables qu'à l'arrivée des investigateurs en Angleterre, et semblent avoir un dossier solide sur tous leurs faits et gestes de ces dernières semaines. Tout raconter est encore ce qu'il y a de plus intelligent à faire. Étrangement, on ne les enferme pas à l'asile. Les autorités prennent deux ou trois jours pour peser leur témoignage, puis ils reçoivent la visite d'un colonel qui ne se présentera pas : « Messieurs, j'ai une proposition à vous faire. Nous prenons vos informations très au sérieux. Mieux, nous *vous* prenons au sérieux. Vous pouvez donc, si vous le désirez, rejoindre les rangs de l'Intelligence Service (IS) – au sein duquel il existe, je ne vous le cacherai pas, un organisme comparable au Bureau S. Il est beaucoup plus récent, et contrôlé très étroitement. L'alternative ? Passer le reste de la guerre en prison. »

Au service (très) secret de Sa Majesté

À partir de cet instant, le combat des investigateurs change d'échelle. On leur fait suffisamment confiance pour leur confier une dizaine d'hommes, et ils peuvent faire appel aux ressources de spécialistes dans à peu près tous les domaines (les choses sont moins roses sur le plan matériel. Ils ont un tout petit budget…).
S'ils sont observateurs, nos héros remarqueront que l'on s'abstient de les former ou de leur présenter leurs nouveaux collègues. Leurs supérieurs se retranchent derrière de vagues « raisons de sécurité ». En fait, on les considère surtout comme des agents « jetables », pour lesquels il est inutile de gaspiller une formation. Dans les jours qui viennent, ils peuvent :

- Faire dégager le coffre-fort d'Ivanenko et récupérer son morceau du rituel. L'étudier prend du temps, le texte est Ardu, mais il permet de gagner 3 % en Mythe.
- Faire démanteler quelques cellules du Bureau S qui continuent à enlever tout ce que Londres et le sud de l'Angleterre comptent de druides, sorciers, satanistes, kabbalistes et autres alchimistes. Les enlèvements finissent par cesser : Barnier n'a plus d'hommes à gaspiller.
- Infiltrer un homme au Bureau S. C'est difficile, Barnier n'ayant confiance que dans son groupe de vétérans. Barnier lui-même reste à Londres, mais déménage toutes les semaines… et il s'est teint les cheveux. Devenu brun, il est beaucoup moins repérable. Quant aux kidnappés, ils sont conduits au Pays de Galles, dans une propriété achetée par un homme de paille du 2e Bureau en 1925. L'un des derniers sorciers du S la protège des indiscrétions magiques.



Les agents humains du Bureau S

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	60
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite (auto)	40 %
Discrétion	40 %
Filature	50 %
Intimidation	45 %
Trouver Objet Caché	40 %
Vigilance	50 %

autres à votre bon vouloir.

Langues

Français	70 %
Anglais	50 %
Italien ou Allemand	15 %

Armes

- Pistolet 9 mm 50 %
  Dégâts 1d10





Le bras droit de Barnier

Louise Dufrêne, que les investigateurs ont peut-être rencontrée, est la maîtresse de Barnier depuis 1938. Elle partage son analyse : dans les circonstances présentes, il faut se servir de *toutes* les armes. Les démons ne sont pas différents d'une réserve de soldats, à ceci près qu'il est possible de les faire intervenir *n'importe où*. Le rêve d'un général ! Hélas pour lui, son mari avait des scrupules stupides. Elle regrette d'avoir dû le sacrifier, mais c'est la guerre et de toute façon, elle a bien l'intention d'épouser Barnier. Elle a déjà planifié la cérémonie, qui se tiendra dans les ruines du stade olympique de Berlin.
Louise ne s'expose pas, mais se tient prête à prendre le relais si quelque chose arrivait à Barnier. Les deux amants restent à distance, communiquent par coups de fil codés et ne se rencontrent jamais. Louise a reçu un entraînement de base à la magie du Bureau S. Elle est tout à fait capable d'invoquer des monstres. S'il arrive quoi que ce soit à Barnier, elle déchaîne toute la puissance du Bureau contre ses assassins. Les créatures n'y voient pas d'objection. En revanche, elle aura du mal à se faire accepter par les hommes – les préjugés sexistes ont la vie dure, même en temps de guerre.
La principale différence entre les deux amants est que Barnier est fanatiquement antiallemand mais plutôt partisan d'un État autoritaire, alors que Louise est fanatiquement antinazie et penche plutôt vers la version classique de la IIIe République, avec son exécutif faible et contrôlé par les assemblées.

Les serviteurs extrahumains du S

Ces entités de l'Autre Côté ressemblent à de grands humanoïdes efflanqués, avec des yeux verts luisants, des dents comme des rasoirs et des griffes très aiguisées. Ils sont relativement pataudss, mais extraordinairement chauds : leur toucher inflige des brûlures. Ils peuvent apparaître et disparaître à volonté, et se déplacer ainsi sur de grandes distances.

CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de vie 16

Armes
• Griffes 55 %
Dégâts 1d8 + 1d6 +4 (deux attaques par round). Le d6 supplémentaire vient de la chaleur dégagée par leurs griffes. Ils ont 20 % de chances par round d'enflammer les objets qu'ils touchent.

Protection : 2 points de cuir.

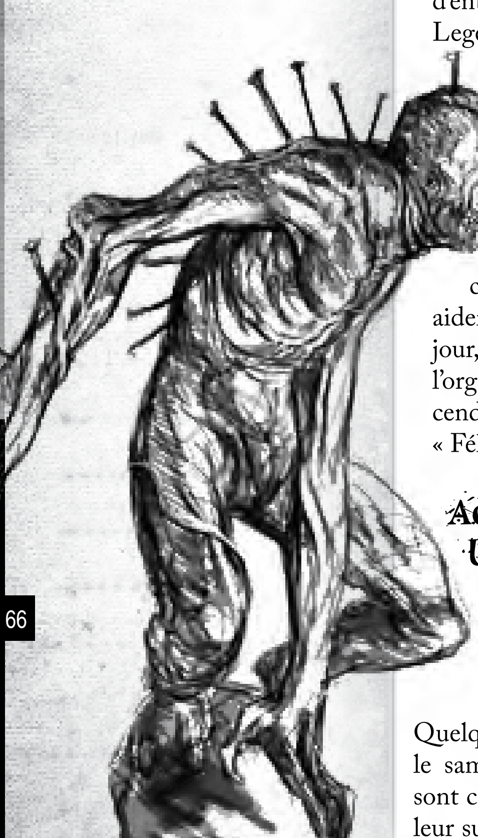
Sorts : Certains savent *Invoquer un Vampire de feu,* et un sur dix maîtrise le *Sortilège de Mort*.
Perte de SAN : 1/1d10.

Étranges conflits

Si vous vous sentez d'humeur à développer cette transition, elle peut donner lieu à plusieurs séances de jeu. Des réseaux d'espions nazis soutenus par des créatures surnaturelles sont sans doute à l'œuvre… Sans oublier des dizaines d'affaires bizarres, sans rapport avec l'intrigue principale, mais qu'il faut tout de même étudier. Vous pouvez tirer plusieurs séances de jeu des idées suivantes :

- Des fantômes de soldats tués en Égypte, où les combats commencent à peine, rendent visite à leur famille, mais ils sont étrangement hostiles, et vont jusqu'au meurtre. Pourquoi ?
- Qu'est-il arrivé à l'équipage de ce bombardier Blenheim IV parti pour un raid nocturne sur Berlin ? Il a largué ses bombes au milieu de la mer du Nord avant de faire demi-tour, de sauter en parachute non loin de la côte et de laisser l'avion s'abîmer en mer. Éveillés, ils ne se souviennent de rien, mais font d'horribles cauchemars à propos d'une ville engloutie qu'il « fallait » détruire.
- Chaque nuit à 3 h 32 du matin, d'étranges lueurs brillent au-dessus d'une station radar, sur la côte sud. Elles dérèglent les instruments pendant plusieurs minutes. Pour l'instant, la Luftwaffe n'en a pas profité. Est-ce lié aux Allemands, ou les ondes radar dérangent-elles une créature qui repose là depuis des siècles, par exemple un lloigor ?
- Le *Sea Lion*, un vieux cargo britannique que l'on croyait perdu dans la Manche depuis les combats de juin, réapparaît. L'équipage pense avoir échappé aux bombardiers allemands en se dissimulant dans un banc de brouillard… et pense y être resté quatre heures. À part ça, tout va bien à bord. Les marins sont-ils encore eux-mêmes, ou ont-ils été remplacés ? Si oui, par qui ?
- Le général Edward Avery a pris sa retraite en 1938 après une longue et honorable carrière dans l'armée des Indes. Il a demandé à être rappelé au service actif en mai 1940. Il a proposé la création d'un bataillon de thugs et de dacoïts, encadrés par des fakirs qui leur donneraient des pouvoirs surnaturels. Formés à assassiner les chefs nazis, ils seraient parachutés sur l'Allemagne. Churchill est séduit, l'état-major beaucoup moins. Les dacoïts sont pour la plupart des bandits de grand chemin illettrés et, officiellement, il n'y a plus de thugs en Inde depuis un siècle. D'où le général tire-t-il ses contacts avec la secte ? Et d'où sort-il ses « fakirs » destinés à rendre ses hommes invulnérables ? Quelles sont ses véritables ambitions ?

Contrairement au Bureau S, ce département sans nom de l'Intelligence Service ne fait pas appel à la magie. L'un des adages favoris de ses chefs est : « Combattre le feu par le feu garantit que tout le monde sera brûlé. »



- Chercher d'hypothétiques « loyalistes » fidèles à Catala et à Dufrêne. Il en reste quelques-uns, mais ils sont planqués et font profil bas pour le moment. Deux d'entre eux, Marc Dambray et Henri Legendre, ont rejoint la France libre et ont été versés dans le minuscule 2e Bureau gaulliste. Ils n'ont pas fait mention du surnaturel lors de leur entretien d'embauche et n'ont pas du tout envie de se lancer dans une vendetta contre d'anciens collègues, mais qui sait, ils pourraient aider à démasquer Louise Dufrêne. Un jour, ils feront partie des fondateurs de l'organisation Félicie, qui naîtra sur les cendres du Bureau S (voir l'aide de jeu « Félicie », page 4 du Livre 7).

Acte III : Un château en enfer

Prague, octobre 1940

Briefing

Quelques semaines ont passé. Nous sommes le samedi 5 octobre, et les investigateurs sont convoqués par le capitaine Robertson, leur supérieur direct. Il les accueille avec sa jovialité factice habituelle, leur propose un cigare et un verre de whisky, et entre dans le vif du sujet : « On a du boulot pour vous, les gars. Du difficile. On a complètement perdu la trace de Barnier et des gars du S. Ils ont toutes les parties importantes du rituel. Pour je ne sais quelle raison, cela inquiète beaucoup les huiles. Bref, on a décidé d'essayer de récupérer le dernier fragment : celui de Prague. Là, au moins, on est sûr qu'ils ne pourront pas passer avant nous ! D'après le Ruski – Ivanenko, c'est ça ? – ce morceau-là contient de quoi limiter la casse, si vos copains faisaient la bêtise de s'en servir. Comme vous êtes ceux qui connaissez le mieux la question, on a pensé à vous pour aller visiter l'Europe centrale. Heureux ? »

Décrochez les joueurs du plafond. Robertson explique posément que ce n'est pas une mission suicide (enfin, pas tout à fait). « On vous a fignolé une couverture en béton, qui vous donnera l'occasion de fouiner à peu près partout sans que les nazis puissent s'en mêler. Et vous ne serez pas complètement largués. On a des amis là-bas. »

Noyés sous un flot de paroles lénifiantes, les personnages finissent par comprendre :

- Qu'ils voyageront sous le couvert d'une mission de la Croix-Rouge chargée d'inspecter les camps de prisonniers de guerre. Sur place, ils doivent essayer d'en profiter pour être autorisés à visiter les camps destinés à la population civile.

- Que leur mission principale est de récupérer le fragment de rituel et de le ramener. Robertson doute qu'il soit possible de sauver Goldenblatt, mais s'ils y parviennent, tant mieux !
- Si les choses tournent mal, et seulement dans ce cas, ils peuvent contacter Jan Kanka, qui vit rue Novy Svet, dans un vieux quartier. C'est un « dormant » de l'Intelligence Service, en poste depuis les années 30. Il les cachera et les aidera à sortir du pays.
- Par ailleurs, la Bohême est pratiquement coupée du monde depuis septembre 1939. Les investigateurs sont censés garder les yeux ouverts et noter le plus d'informations possible.

Ultimes préparatifs

Nos héros ont vingt-quatre heures pour se préparer. On leur remet le matériel suivant :
- des vêtements achetés à Genève, avec des marques de tailleurs suisses (assez pour une quinzaine de jours, plus une trousse de toilette et autres petits accessoires) ;
- de faux passeports helvétiques (ou, pour les anglophones, irlandais) suffisamment usés pour avoir l'air crédibles. Dans la doublure d'une des valises se trouve un passeport vierge pour Goldenblatt, à charge pour eux de le remplir sur place ;
- des accréditations de la Croix-Rouge, admirablement imitées ;
- une copie des Conventions de Genève sur les prisonniers de guerre ;
- un petit dossier résumant la vie de leurs personnages d'emprunt. Ils sont censés les apprendre par cœur et les détruire avant d'arriver sur place. Amusez-vous à les créer et à les faire « coller » aux personnages des uns et des autres. Parmi les couvertures possibles : des religieux, des médecins, des juristes, etc. Si l'un des membres du groupe est vraiment médecin, il est bombardé « chef de mission » ;
- quelques objets de valeur « anodins », mais aisément monnayables : montres-bracelets en or, alliances ou chevalières en platine… ;
- un comprimé de cyanure chacun, à toujours porter sur eux ;
- l'équivalent de 5 000 Reischmarks en francs suisses (à changer à Prague) ;
- la dernière adresse connue de Goldenblatt à Prague ;
- pas d'armes, ni d'émetteur radio. C'est trop risqué. En revanche, on leur donne un numéro de téléphone à Genève, qui pourra relayer des messages urgents (à exprimer sous une forme qui n'éveille pas les soupçons des nazis).

Affiche de 1940 pour la Croix-Rouge allemande



En route !

De Londres, le groupe prend l'avion jusqu'à Lisbonne, en utilisant un premier jeu de fausses identités. Les douaniers portugais sont remarquablement peu curieux. Ils savent pertinemment qu'un bon tiers des « touristes » anglais et allemands qui visitent le pays sont des espions, mais ce n'est pas leur problème, le pays est neutre, leurs ordres sont de laisser courir. Après vingt-quatre heures au Portugal, ils redécollent (sous d'autres noms) à destination de la Suisse, où ils arrivent au petit matin après des escales à Madrid, Barcelone, Rome et Gênes. Ils ont intérêt à profiter du vol pour potasser leurs nouvelles identités…

À Genève, ils sont pris en charge par un agent de l'IS, qui leur remet les différentes autorisations de circulation envoyées par Berlin, ainsi que leurs billets d'avion. Ils doivent arriver à Prague le 8 octobre, à 9 heures du matin. Il a une façon très déplaisante de leur souhaiter bonne chance, comme s'il était certain de ne jamais les revoir.

L'avion, un gros bimoteur aux couleurs de la Lufthansa, décolle à l'heure dite. À Prague, il pleut. Deux grosses voitures noires attendent les investigateurs, ainsi qu'un officier SS froid et guindé, qui se présente comme **l'obersturmfüher SS Karl Voss**. Il est poli, sans plus.

Installation

Le groupe est conduit au château de Prague, devenu siège du gouvernement. On leur attribue des suites très confortables au deuxième étage, et on les laisse déballer leurs affaires. Contrairement à ce que des personnages paranoïaques pourraient soupçonner, il n'y a pas de micros : les nazis n'ont pour le moment aucun soupçon. Et puis, à quoi bon les écouter ronfler ou prendre leur douche ? Ils passeront leurs journées en compagnie d'un espion.

Une page de publicité

La combinaison « Cthulhu + Seconde Guerre mondiale » qui, il y a vingt ans, rendait ce scénario unique, est aujourd'hui à la mode. Si vous avez envie de prolonger l'exercice, vous avez le choix entre deux gammes : World War Cthulhu, en anglais chez Cubicle 7, et Achtung ! Cthulhu, de Mophidius, qui vient d'être traduit en français par Sans-Détour. Dans l'esprit, l'ensemble de ce livret est plus proche de World War Cthulhu, mais l'adaptation à Achtung ! Cthulhu ne pose pas tellement de difficultés.



Un peu d'histoire

La Tchécoslovaquie a été victime des nazis en 1938. À Munich, les franco-anglais acceptent de laisser le Reich annexer les monts des Sudètes, peuplés en partie « d'Allemands ethniques ». Sans avoir eu voix au chapitre, le pays se voit amputé de quatre millions d'habitants et du réseau de forteresses construites pour se protéger des nazis. En échange, ses nouvelles frontières sont « garanties » par l'Allemagne et les Occidentaux.

Six mois plus tard, en mars 1939, l'armée allemande envahit le pays. Hitler se fait acclamer dans les rues de Prague. La Tchécoslovaquie est démembrée. À l'est, la Slovaquie devient « indépendante » et commence une carrière de satellite du Reich, sous la houlette très peu évangélique de Mgr Tiso. À l'ouest, les Allemands créent le « Protectorat de Bohème-Moravie », centré sur Prague. Le Reich prend en charge les affaires étrangères du pays, qui conserve une armée, une police et un gouvernement (mais pas de parlement, à quoi bon, alors qu'il n'y a plus qu'un seul parti ?).

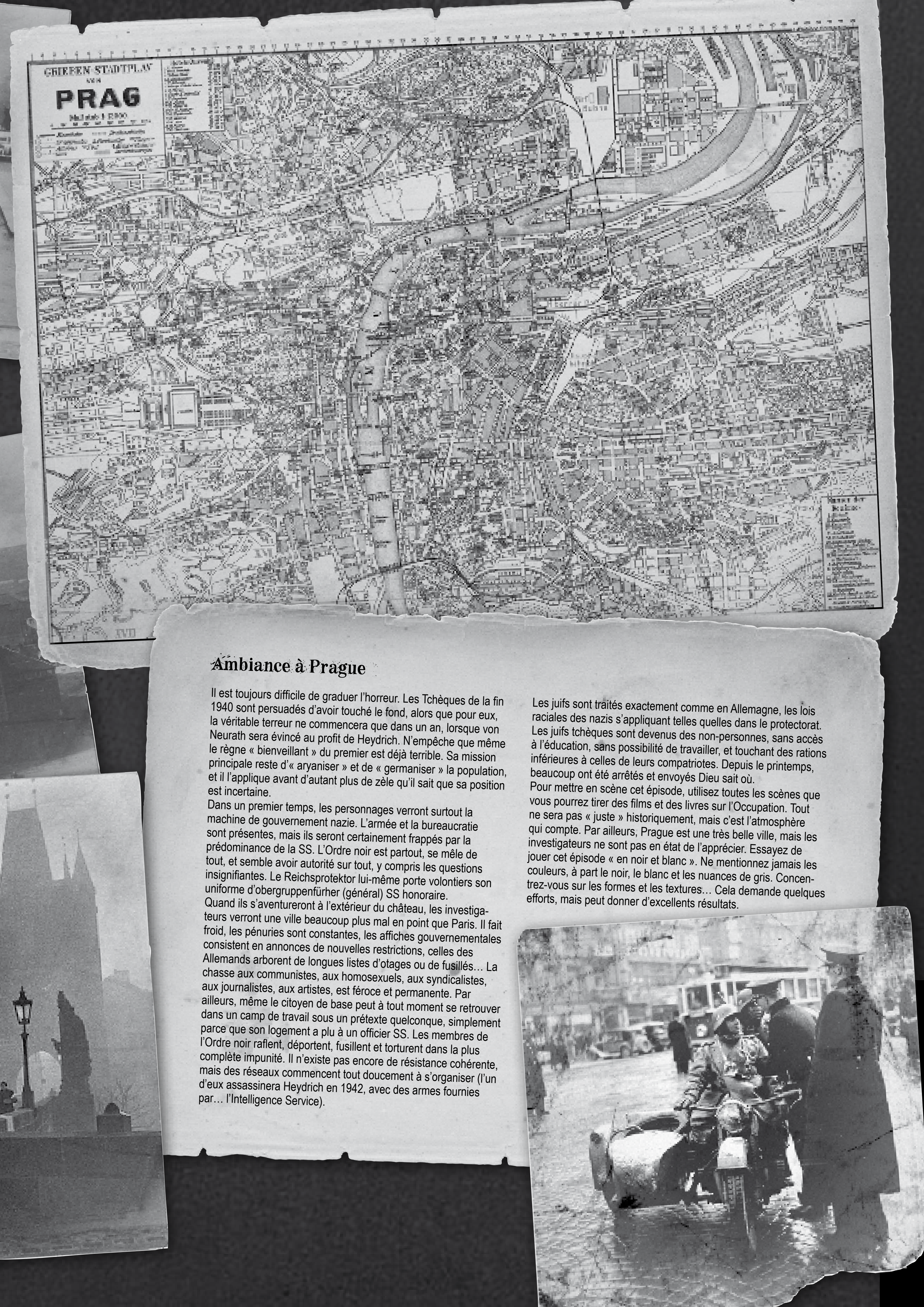
Emil Hácha, l'ancien président tchécoslovaque, devient le chef de cet État fantoche. Il s'avère être un collaborateur rétif, soutenant discrètement le gouvernement en exil à Londres et nommant Premier ministre le général Elias, partisan de la résistance.

Hitler, désireux de montrer sa « modération » aux Occidentaux, choisit Konstantin von Neurath comme Reichsprotektor. Neurath, un nationaliste conservateur, est un ancien diplomate, ex-ambassadeur à Paris et à Londres. Il a été ministre des Affaires étrangères d'Hindenburg et a conservé ses fonctions sous Hitler, le temps de gérer la sortie de l'Allemagne de la Société des Nations, la remilitarisation de la Rhénanie, etc. Cela ne l'a pas empêché de se faire évincer par Ribbentrop en 1938.

Derrière von Neurath, âgé et malade, se profile l'ombre de Reinhart Heydrich, le bras droit de Himmler et le grand patron de la Gestapo, qui se verrait bien devenir Reichsprotektor. Alors que ses fonctions devraient le retenir à Berlin, il passe de plus en plus de temps à Prague, y noue des contacts, place ses hommes aux postes importants.

Pendant le printemps et l'été 1939, la Gestapo brutalise et intimide, secondée par une police locale noyautée par les nazis. La véritable répression commence fin octobre 1939, deux mois après le début de la guerre. Après des manifestations étudiantes, les universités sont fermées et la Gestapo rafle les mécontents.

À Londres, on ne sait pas grand-chose de ce qui s'est passé en Bohème dans les mois qui ont suivi. Les récits transmis par le gouvernement en exil sont atroces, mais sont-ils vrais ? Il y a sûrement une part d'exagération dans ces histoires, non ?



Ambiance à Prague

Il est toujours difficile de graduer l'horreur. Les Tchèques de la fin 1940 sont persuadés d'avoir touché le fond, alors que pour eux, la véritable terreur ne commencera que dans un an, lorsque von Neurath sera évincé au profit de Heydrich. N'empêche que même le règne « bienveillant » du premier est déjà terrible. Sa mission principale reste d'« aryaniser » et de « germaniser » la population, et il l'applique avant d'autant plus de zèle qu'il sait que sa position est incertaine.

Dans un premier temps, les personnages verront surtout la machine de gouvernement nazie. L'armée et la bureaucratie sont présentes, mais ils seront certainement frappés par la prédominance de la SS. L'Ordre noir est partout, se mêle de tout, et semble avoir autorité sur tout, y compris les questions insignifiantes. Le Reichsprotektor lui-même porte volontiers son uniforme d'obergruppenfürher (général) SS honoraire.

Quand ils s'aventureront à l'extérieur du château, les investigateurs verront une ville beaucoup plus mal en point que Paris. Il fait froid, les pénuries sont constantes, les affiches gouvernementales consistent en annonces de nouvelles restrictions, celles des Allemands arborent de longues listes d'otages ou de fusillés… La chasse aux communistes, aux homosexuels, aux syndicalistes, aux journalistes, aux artistes, est féroce et permanente. Par ailleurs, même le citoyen de base peut à tout moment se retrouver dans un camp de travail sous un prétexte quelconque, simplement parce que son logement a plu à un officier SS. Les membres de l'Ordre noir raflent, déportent, fusillent et torturent dans la plus complète impunité. Il n'existe pas encore de résistance cohérente, mais des réseaux commencent tout doucement à s'organiser (l'un d'eux assassinera Heydrich en 1942, avec des armes fournies par… l'Intelligence Service).

Les juifs sont traités exactement comme en Allemagne, les lois raciales des nazis s'appliquant telles quelles dans le protectorat. Les juifs tchèques sont devenus des non-personnes, sans accès à l'éducation, sans possibilité de travailler, et touchant des rations inférieures à celles de leurs compatriotes. Depuis le printemps, beaucoup ont été arrêtés et envoyés Dieu sait où.

Pour mettre en scène cet épisode, utilisez toutes les scènes que vous pourrez tirer des films et des livres sur l'Occupation. Tout ne sera pas « juste » historiquement, mais c'est l'atmosphère qui compte. Par ailleurs, Prague est une très belle ville, mais les investigateurs ne sont pas en état de l'apprécier. Essayez de jouer cet épisode « en noir et blanc ». Ne mentionnez jamais les couleurs, à part le noir, le blanc et les nuances de gris. Concentrez-vous sur les formes et les textures… Cela demande quelques efforts, mais peut donner d'excellents résultats.

Le château

Installé sur un piton rocheux dominant la vieille ville, le château de Prague n'est pas un « château » au sens occidental du terme. Le mot tchèque, « hrad », renvoie plutôt à l'idée d'une petite ville fortifiée réservée aux gouvernants, une notion que l'on retrouve dans tout le monde slave, à commencer par le Kremlin de Moscou.
Entouré d'une enceinte triangulaire ponctuée de tours, le château est un labyrinthe de bâtiments, de cours, de rues et de petits passages, comprenant des salles médiévales, une basilique et un cloître roman, une cathédrale gothique, des jardins, plusieurs palais, une bibliothèque baroque, des casernes, des bâtiments gouvernementaux tchécoslovaques reconvertis par l'occupant, et ainsi de suite. Si les personnages veulent faire du tourisme, leur guide sera enchanté de leur faire visiter les secteurs accessibles, mais de nombreux bâtiments sont interdits aux étrangers.
Les investigateurs sont logés dans des appartements baroques remaniés au XIXe siècle pour un archiduc Habsbourg. Cette succession de chambres et de salons « intimes » (seulement 3,5 mètres sous plafond) donne l'impression d'habiter à l'intérieur d'une meringue. Il y fait froid, en dépit des grands poêles en porcelaine qui dégagent un peu de chaleur. Leurs fenêtres donnent sur l'avant du bâtiment, une vaste cour d'honneur fermée par de hautes grilles, au-delà de laquelle s'étendent les beaux quartiers de Prague.

Ils sont à peine arrivés depuis une heure qu'on frappe à la porte de l'un d'eux. C'est Voss, en compagnie d'un petit bonhomme à lunettes qu'il présente comme « Ludwig Novák, votre guide-interprète ». Il claque les talons et s'éloigne. Pour l'heure, Novák se contente de prendre contact, de leur annoncer que la visite de Prague est prévue pour le lendemain et que le programme du reste de la semaine est en cours d'élaboration. Et ce soir, ils vont assister à une réception donnée par le Reichsprotektor en personne ! Après quoi, il s'en va. Il reviendra demain à 9 heures.

Mondanités

La soirée est une bonne occasion de donner des sueurs froides aux investigateurs. Une cinquantaine de personnes y assistent. Il y a beaucoup d'uniformes SS, quelques colonels et généraux de la Wehrmacht, plus une poignée de civils en smoking. La compagnie est majoritairement masculine, mais on y croise des femmes ravissantes en robes du soir. Le buffet est délicieux et le champagne coule à flots. Un orchestre joue en sourdine, d'abord des airs classiques puis, lorsque l'ambiance sera un peu détendue, des valses viennoises.
Les personnages sont présentés à une foule d'officiers SS aux grades imprononçables et à peu près impossibles à distinguer pour un non-germaniste. Le Reichsprotektor von Neurath, vêtu pour l'occasion d'un costume civil où étincellent de nombreuses décorations, leur serre la main et leur adresse quelques phrases aimables.


Heydrich et des dignitaires nazis au château de Prague


Konstantin von Neurath

- **Konstantin von Neurath** a l'air d'un brave grand-père, avec un visage rond et une moustache en brosse, mais les investigateurs devraient s'en méfier : il a beaucoup fréquenté Genève lorsqu'il était ministre des Affaires étrangères du Reich, parle parfaitement français et anglais, et connaît très bien les rouages de la Croix-Rouge. En clair, s'ils ne sont pas prudents, il peut mettre leur couverture en pièces en quelques secondes.

- **Reinhart Heydrich** peut être présent ou non, selon le degré de pression que vous souhaitez infliger aux personnages. S'il est absent, il est l'objet de nombreuses conversations, l'élite du protectorat se demandant pourquoi il s'intéresse tant à Prague. S'il est présent, il est en grand uniforme et d'humeur charmeuse. Il prend quelques instants pour faire connaissance avec le groupe, mais s'en désintéresse vite. C'est le seul haut dignitaire nazi à être conforme aux critères esthétiques du Parti. Grand, beau, blond,




Reinhart Heydrich


Erika von Braunninger

les yeux bleus, escrimeur et cavalier de niveau olympique, il n'a qu'un seul petit défaut : il est complètement fou, sur un mode glacial et hyperrationnel qui terrifie tous ceux qui l'approchent.

- **Herr Doktor Schäffer.** Ce civil se présente comme « chercheur ». En fait, c'est l'un des généticiens du Parti, et plus précisément du projet Lebensborn. Il travaille sur la « germanisation » d'enfants slaves présentant les critères raciaux *ad hoc*. C'est tout simple : on les enlève à leur famille, on les éduque au sein du Reich, dans des familles allemandes, et le tour est joué ! Il peaufine son « plan de sélection » qu'il compte faire appliquer dès la prochaine rentrée scolaire.

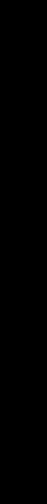
- **L'oberstrumbannfürher SS (lieutenant-colonel) Wolfgang Neumann.** Une Croix de fer sur la poitrine, une tête de mort sur la casquette et un long visage chevalin entre les deux. Neumann est responsable de tous les camps de prisonniers du protectorat, et c'est de lui que dépendent les autorisations des investigateurs. Ils ont donc intérêt à le flatter. Heureusement, ce n'est pas très difficile. Il aime beaucoup son métier, et est ravi de cette occasion de faire partager sa passion à des étrangers. Il reste lucide toutefois. Croix-Rouge ou pas, les personnages ne seront pas admis partout.

- **Erika von Braunninger.** Cette superbe blonde de 25 ans parade au bras de son mari Conrad, un vieux général de la Wehrmacht. Elle n'est pas à l'aise au sein de l'élite, et passe la soirée à se saouler, au point de déclencher un mini scandale. Si les personnages aident à la calmer, son époux leur sera très reconnaissant… ce qui peut toujours servir.

- **Siegfried Baerwald**. Un jeune homme en uniforme de parade de la Luftwaffe, arborant fièrement la Croix de fer. Baerwald s'est couvert de gloire lors des récentes « victoires » de l'aviation allemande au-dessus de l'Angleterre. Il profite d'une permission pour rendre visite à son oncle, qui dirige un service d'intendance. Baerwald est un nazi bon teint, il drague lourdement la plus jolie des investigatrices, mais il a une grande qualité : il ne se méfie pas des personnages. Avoir un héros manipulable dans leur manche peut toujours servir.

- **Reinhold Kristenbach.** Un civil entre deux âges, avec une barbiche démodée et des yeux qui n'arrêtent pas de cligner derrière des lunettes sans monture. Kristenbach dirige une « mission d'évaluation artistique » dépêchée par Berlin. Ses instructions étaient de « démontrer » que les Tchèques avaient si mal géré leur patrimoine qu'il était urgent d'en rapatrier les plus belles pièces à Berlin. Son seul problème est que cela ne colle pas à ce qu'il a pu constater. Cela ne l'empêchera pas de rédiger le rapport que l'on attend de lui, mais cela le tracasse. Il a un accès illimité à des caisses de grande taille et à des camions de déménagement, toutes choses qui pourraient être utiles aux investigateurs par la suite.

Laissez les personnages mariner dans leur jus pendant un moment. Ils sont l'attraction de la soirée, et tout le monde veut quelques minutes de leur temps. La conversation est truffée de chausse-trappes : on parle de la Suisse, où plusieurs officiers ont passé des vacances, de la Croix-Rouge et de ses missions. À un moment donné, l'un des convives demande « si Norwald vient ou non ce soir ? » Les investigateurs devraient



La Propaganda-Staffel

Deux équipes du ministère de l'Information assistent au début de la soirée. La première est composée d'un reporter et d'un photographe, la seconde d'un cameraman, d'un preneur de son et d'un journaliste. Toutes deux sont là pour immortaliser la poignée de main entre les « envoyés de la Croix-Rouge » et von Neurath. Leurs supérieurs ont pensé que ce serait un bon thème de propagande, mettant l'accent sur l'humanité des autorités allemandes.

L'équipe des actualités cinématographiques se contente de prendre quelques images. Leurs collègues de la presse écrite, en revanche, aimeraient une interview de ces médecins suisses. Pas forcément à chaud, mais s'il était possible de prendre rendez-vous pour le lendemain… **Kurt Schwarzenberg**, le reporter, est du genre tenace.

Là encore, vous tenez une bonne occasion de donner des sueurs froides aux investigateurs – qui, en plus, n'apprécieront pas forcément de se voir à la une de la presse nazie en train de serrer la main à un proche d'Hitler.

Au fait, les journalistes ne restent pas pour la fête proprement dite. Ils sont disciplinés : pas question de montrer l'élite de l'Allemagne nazie en train de se bourrer la gueule au champagne.

Faites gaffe !

Je ne suis pas fan des avertissements politiquement corrects, du genre « faites attention, pesez tous vos mots pour ne choquer personne, vous avez une responsabilité en tant que meneur de jeu, blablabla. »

Donc, à la place, une anecdote. Depuis la parution de la première version de ce scénario en 1994, je l'ai fait jouer deux fois. Dans sa version initiale, von Neurath avait été gommé au profit de Heydrich – au diable la chronologie, tant qu'à faire, autant utiliser l'homme dont le nom est associé à la terreur nazie en Bohème plutôt qu'un second couteau. Sauf qu'Heydrich a aussi été l'architecte de la Solution finale…

Les deux fois, la scène où les investigateurs ont l'occasion de lui serrer la main sous les flashs des photographes a été intense. Mais la seconde fois, il planait un vrai malaise. Je n'ai compris pourquoi que lorsque l'un des joueurs m'a glissé, après la partie : « au fait, Tristan, je suis juif… »

Il y a eu quelques occasions, au cours de toutes ces années comme meneur de jeu, où j'ai eu envie de rentrer dans un trou de souris. C'était l'une d'elles. Sans doute la pire. Quinze ans après, je m'en veux encore.

Pour cette version, j'ai ressorti von Neurath de son placard et remis Heydrich à l'arrière-plan. Il était difficile de faire davantage, mais souvenez-vous que pour beaucoup de gens, les SS ne sont pas juste des « méchants » de film d'action sanglés dans des uniformes Hugo Boss, mais *aussi* les assassins de leurs familles. Leur tirer dessus – ce à quoi tout le monde s'attend dans un scénario centré sur la guerre – ne gêne personne. En revanche, discuter avec peut déranger certains joueurs.



Gare de Prague

avoir un choc. Une ou deux questions confirment leurs pires craintes : c'est bien le même Herr Doktor Norwald qu'ils ont rencontré à Paris. Il est arrivé en ville la semaine dernière, envoyé par Berlin « en mission spéciale ». Personne ne sait au juste ce qu'il fait, et il intrigue beaucoup de monde.

En ville

Le lendemain à 9 heures, les investigateurs embarquent dans une limousine Mercedes pour la visite de la ville. Bien entendu, ils sont accompagnés de Novák.

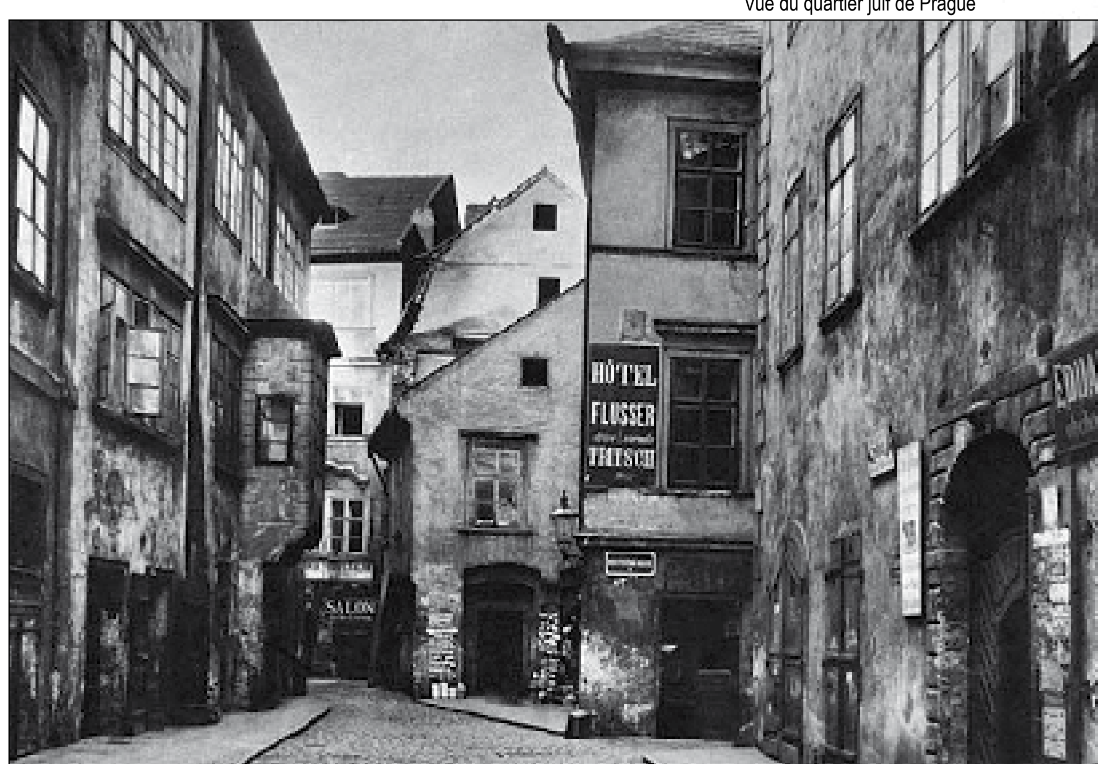
Leur guide va être le premier obstacle (sinon le principal) à leur mission. Il les accompagne partout, se montre parfaitement efficace dans ses relations avec la population… et rapporte leurs moindres conversations à Voss. Si les personnages s'en indignent, il a le culot de s'en étonner. Ce détail mis à part, c'est un compagnon agréable et un guide compétent, quoiqu'il ait la manie, lorsqu'il présente un monument, d'expliquer « qu'il doit son charme au travail des ouvriers allemands, établis ici au ixième siècle sur ordre de l'empereur Tartempion, qui ont su sublimer les plans des architectes slaves ».

Novák est membre de l'Alliance nationale, le seul parti autorisé. Complexé par ses origines, il revendique hautement son « sang germanique ». Seul un malheureux hasard lui a fait porter ce nom slave, qu'il rêve de faire changer en Neumann (soit dit en passant, son vrai prénom est Ladislas, mais devenir « Ludwig » est une première étape sur la voie de la germanité).

À sa manière, Novák est un homme droit. En tout cas, il n'est pas vénal. Il prend l'argent et rapporte la tentative de corruption à ses chefs. En revanche, il aime boire.



Vue du quartier juif de Prague




Vue du quartier juif de Prague

Les personnages se rendront vite compte qu'il apprécie plus qu'eux les dégustations d'eau-de-vie locale qu'il leur propose régulièrement. Il tolère très bien l'alcool, mais le saouler jusqu'à l'inconscience est du domaine du possible. Par ailleurs, il est seul. Si les investigateurs « se disputent » et décident d'aller visiter deux monuments différents au même moment, il ne pourra accompagner qu'un seul groupe. Il ne rapportera pas son échec à ses supérieurs.

Chez Goldenblatt

À Londres, Ivanenko leur a donné l'adresse du rabbin. C'est au milieu de l'ancien ghetto, au cœur d'un lacis de petites rues où il est facile de se perdre… et de semer un guide collant. À l'adresse indiquée, il ne reste qu'une vieille concierge nommée Maria, qui est totalement muette si les investigateurs ont l'air « officiels ». Elle parle tchèque, un peu français et fort bien allemand (mais elle refuse de s'exprimer dans cette langue). À force de patience, les personnages finiront par apprendre que Goldenblatt a été emmené en juin, comme tous les autres juifs du quartier. Son appartement est occupé par le lieutenant SS Schrader, qui est chez lui et qu'il vaut sans doute mieux ne pas déranger. Il ne reste plus qu'à rentrer au palais.

Les camps

Les deux jours suivants se déroulent sans incidents. Flanqués de leur fidèle interprète, les investigateurs sont promenés à travers la campagne tchèque, d'un camp de prisonniers de guerre à un autre. Il y a la quantité réglementaire de barbelés, miradors, chiens, etc. Il est important de noter que tout cela est géré par l'armée, pas par la SS, même si cette dernière s'est octroyé un important droit de regard sur tout ce qui s'y déroule. Les détenus sont pour la plupart des soldats et des officiers tchèques ou slovaques internés depuis mars 1939, mais on y trouve aussi une importante communauté de Polonais et quelques Français (dont, qui sait, des survivants d'*Aktion Hel* qui pourraient reconnaître les personnages ?).

Les prisonniers sont abattus, mais reconnaissent qu'on les traite à peu près correctement. S'ils ne veulent pas détruire leur couverture, les investigateurs vont devoir leur poser quantité de questions sur l'hygiène, la distribution des colis, le droit de communiquer avec leur famille, etc. Des personnages observateurs remarqueront quand même que ces camps sont remarquablement vastes et sous-peuplés par rapport à leur taille. Et dans un ou deux endroits, ils constatent que les travaux de construction continuent. C'est exactement le genre de chose qu'on leur a demandé d'observer. Si les Allemands voient si grand, c'est en prévision d'un prochain afflux de prisonniers soviétiques.

Les investigateurs peuvent essayer d'influer sur leur itinéraire, bien entendu, ou demander à voir autre chose que des prisonniers de guerre. Dans ce cas, tout dépend de la personne auprès de laquelle ils en font la demande. Voss, qui reste leur principal contact, leur répond sèchement que la Croix-Rouge n'a rien à faire dans les camps pour « déviants sociopolitiques », qui sont de simples prisons. Quant aux juifs, il ne voit pas pourquoi ils s'y intéressent, mais il transmet. Son supérieur, Wolfgang Neumann, sera peut-être plus manœuvrable. En fait, il s'attend à ce que les « émissaires de la Croix-Rouge » fassent une demande de ce genre. C'est dans la logique de leurs identités d'emprunt. Il a justement un « camp modèle » à faire visiter aux gêneurs dans leur genre. On ne va certainement pas leur faire visiter les vrais camps de concentration !

La discorde chez l'ennemi ?

S'ils prennent conscience des tensions entre von Neurath et Heydrich – ce n'est pas difficile, c'est un sujet de conversation populaire au château – les investigateurs pourraient être tentés de se rapprocher du Reichsprotektor pour se protéger des SS. C'est une erreur de calcul, pour une raison très simple : von Neurath est certes un « modéré » à l'échelle du parti nazi, mais il reste, avant tout, un ambitieux. Son poste, qui l'éloigne de Berlin, est une disgrâce à peine camouflée. Rien ne lui ferait davantage plaisir que de revenir au centre de la scène, par exemple en faisant arrêter des agents anglais ayant réussi à s'infiltrer dans le Reich au nez et à la barbe de la SS.
Si des personnages en veine de confidences lui parlent des enjeux paranormaux, il hausse les épaules. Il ne croit pas au surnaturel, mais il peut leur présenter quelqu'un, un certain Doktor Norwald.
Enfin, les grands discours humanistes ne l'impressionnent absolument pas. Il en a lui-même prononcé beaucoup au cours de sa carrière, et il sait exactement ce qu'ils valent.



Ludwig Novák

Collaborateur zélé

Points de vie 12

Compétences utiles

Glisser de la propagande nazie dans ses commentaires	30 %
Histoire tchèque	70 %
Psychologie	35 %
Tenir l'alcool	55 %

Langues

Allemand	50 %
Anglais	20 %
Français	60 %
Polonais	30 %

Verschönerungsaktion

En français « action d’embellissement », c’était le terme employé par la SS pour qualifier les préparatifs des visites des envoyés de la Croix-Rouge au camp de Theresienstadt. La visite des investigateurs au camp 12 est une répétition générale. Les baraques sont fraîchement repeintes, les rues viennent d’être repavées, les gardiens ont l’air juste un peu trop aimable et les prisonniers juste un peu trop heureux… En réalité, les brutalités reprendront dès qu’ils auront tourné les talons.
Le point central de cette visite est que *personne n’est dupe*. Les investigateurs savent que les SS trichent, les SS savent que les « émissaires de la Croix-Rouge » le savent, mais il faut satisfaire la « curiosité » des uns et souligner « la volonté de coopérer » des autres.
La seule incertitude, et sur ce point, les personnages ne sont pas mieux renseignés que l’homme de la rue de 1940, porte sur l’ampleur de la tricherie. On leur montre un spectacle, mais il ne dit rien de ce qui se cache derrière. Cette plongée dans une réalité truquée devrait mettre tout le monde mal à l’aise, peut-être au point de justifier une petite perte de SAN (1/1d3).



L’entrée du Lager Zwölf

Lager Zwölf (camp 12)

Situé sur une colline, à une trentaine de kilomètres de Prague, ce camp est entouré de forêts profondes. L’agglomération la plus proche, baptisée Neuburg depuis l’invasion, se trouve à une heure de marche. L’endroit est un trompe-l’œil, peuplé d’un millier de juifs en bonne santé, parmi lesquels figurent de nombreux écrivains, musiciens et intellectuels dont la disparition pure et simple serait gênante… pour l’instant, du moins. Il y a une clôture, bien entendu, mais pour le reste, on se croirait dans un petit village pimpant. Voss, qui leur fait visiter, leur explique longuement que le camp élit sa propre administration, qu’il y a une synagogue, une poste, une banque, un orchestre, une école, etc[2].
Après la visite guidée du matin et un déjeuner chez le responsable du camp, le commandant Gerbhert, les personnages sont plus ou moins livrés à eux-mêmes pendant une heure ou deux, en attendant le spectacle que « les enfants insistent pour vous donner. Vous comprenez, ils manquent de spectateurs venus du dehors ». Voss ne voit pas d’inconvénients à les laisser se promener à leur guise. Après tout, il n’y a rien à découvrir. Même Novák les laisse tranquilles.
Les investigateurs peuvent donc faire le tour des bâtiments, constater *de visu* que tout est conforme à ce qu’on leur a montré le matin, et peut-être poser quelques questions aux habitants. Quelqu’un parle-t-il yiddish ? ou tchèque ? ou même allemand ? Sinon, ils finissent par rencontrer un ancien professeur de français qui leur servira d’interprète. Au passage, il leur fera part de ses soupçons. Il est passé directement du ghetto à cet endroit, mais il a entendu des rumeurs sur ce qui se passait dans les autres camps. « On y meurt comme des mouches ».
Les personnages poseront sans doute la question par acquit de conscience… et ils auront la bonne surprise d’apprendre que le rabbin Goldenblatt est effectivement ici ! Il vient d’arriver, il y a deux ou trois jours. Il est à l’hôpital du camp, très faible.

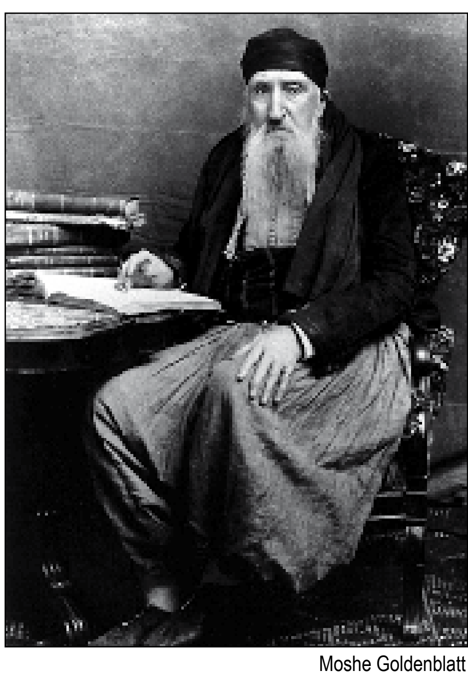
Moshe Goldenblatt

Le rabbin a une chambre pour lui seul, au premier étage de l’hôpital. Il est très âgé, avec une immense barbe blanche, et a l’air d’avoir traversé des moments difficiles. Il est conscient, parle fort bien français et anglais,

Des volontaires de la Croix-Rouge prodiguant des soins dans un camp de concentration



2 Un tel « camp modèle » a existé en Bohême, à Theresienstadt, à une soixantaine de kilomètres de Prague. Il regroupait beaucoup plus de monde… et a bel et bien dupé des envoyés de la Croix-Rouge. Il existe un documentaire et un livre de Claude Lanzman, *Un vivant qui passe*, sur cet épisode.



Moshe Goldenblatt

mais se montre peu disposé à bavarder. En fait, il refuse carrément de communiquer : « Encore une de vos ruses, hein ? Allez vous faire voir ! » En fait, sa position est tout à fait logique. Il a été jeté dans un camp de travail dès avril 1939. Il a passé les dix-huit derniers mois à creuser des trous pour les reboucher ensuite, et se mourait d'épuisement quand on l'a convoqué chez le commandant. Norwald l'y attendait. Pendant que les personnages enquêtaient de leur côté, le Doktor remontait d'autres pistes à Paris et en Pologne (il a peut-être même, par miroir magique interposé, eu quelques occasions de les voir à l'œuvre). Il a fini par retrouver Goldenblatt et lui a proposé un marché honnête : un traitement de faveur contre son morceau de rituel. Le vieillard a catégoriquement refusé. Norwald a usé de son autorité pour le faire transférer ici, dans l'espoir de l'amener à se raviser… Pour Goldenblatt, jusqu'à preuve du contraire, les investigateurs ne sont que des nazis déguisés venus lui soutirer son secret.

Les personnages finiront bien par le convaincre, mais cela va prendre du temps. Il faudra qu'ils racontent toute leur histoire et ajoutent un ou deux détails que les nazis ne devraient logiquement pas connaître, comme le nom du restaurant d'Ivanenko, par exemple. Il finit par leur dire que toute sa bibliothèque occulte se trouve dans une cache de son appartement praguois, sous le plancher de sa chambre. Le faire sortir du camp semble être une tâche à peu près impossible. Nos héros ont quand même une petite chance d'y parvenir, à condition de faire preuve de subtilité.

- Ils peuvent exiger de voir le commandant Gerbhert, taper du poing sur son bureau et vociférer que « dans son état, cet homme devrait être hospitalisé en ville ! ». Cela peut réussir. Les militaires sont toujours impressionnés qu'un civil fasse acte d'autorité devant eux. Après tout, ce prisonnier intéresse personnellement un haut responsable de Berlin, et s'il meurt, il y a de gros ennuis en perspective. Si vous le désirez, Goldenblatt peut être transféré à l'hôpital central de Prague. Il y aura deux sentinelles devant sa porte, mais il sera déjà plus accessible.
- Le commandant Gerbhert n'est pas insensible à la corruption… mais il risque gros, et fixera son prix en conséquence. Cela leur coûtera toute leur réserve de liquide, plus une partie de leurs valeurs. Il les retiendra à dîner, le temps d'organiser le « décès » de Goldenblatt et de le faire installer le plus confortablement possible dans le coffre de leur Mercedes. Voss et Novák doivent être maintenus dans l'ignorance de ce qui se trame. Il faut absolument les éloigner de l'hôpital, puis de la voiture !

Retour à Prague

S'ils sont en compagnie du rabbin, les personnages se préparent des moments difficiles. Leurs appartements sont bien assez spacieux pour l'héberger, mais il faudra voler de la nourriture pour lui et le cacher dans un placard à chaque fois qu'une femme de ménage viendra nettoyer la chambre. Il ne sera pas capable de marcher sans aide avant deux ou trois jours. À ce moment-là, il serait sans doute souhaitable de lui raser la barbe, de lui donner son faux passeport et de l'envoyer chez Jan Kanka. Ce plan idéal n'a qu'un défaut : Goldenblatt n'y adhère absolument pas. Il a des idées très différentes sur l'avenir. Déjà, il estime que les investigateurs vont avoir besoin de lui pour utiliser le rituel. Ensuite, il est hors de question qu'il sacrifie sa barbe. Enfin, il aimerait que les investigateurs retrouvent Esther, sa fille, et se servent de leur passeport pour l'évacuer, elle. « Moi, de toute façon, ma vie est finie… quelques années de plus ou de moins, ça ne change rien. »

Le dernier fragment

À première vue, nos héros ont juste à semer Novák une nouvelle fois pour se rendre à l'appartement du rabbin. Problème : comment y entrer, sachant qu'il est occupé par un officier SS qui a des horaires pour le moins irréguliers et que tous ses voisins craignent comme la peste ? La concierge, la vieille Maria, a un double des clés. Si l'on parvient à lui faire comprendre qu'on ne dérangera rien, elle accepte de s'en dessaisir quelques minutes.

L'appartement est resté tel qu'il était du temps de Goldenblatt : des meubles confortables et beaucoup de bibelots. Schrader a ajouté quelques touches personnelles : des uniformes, un pistolet,



À la recherche d'Esther Goldenblatt

Esther a 35 ans. Lorsque les Allemands sont entrés à Prague, elle a pris l'identité d'une amie qui a eu la chance de fuir à temps. Elle vit dans une mansarde infestée de punaises de la vieille ville, sous le nom de « Tereza Doležalová ». Elle survit tant bien que mal en donnant des leçons de dessin et de musique. Son père connaît son nom d'emprunt, mais pas son adresse. Les investigateurs peuvent la retrouver par l'intermédiaire de Kanka. La convaincre qu'ils viennent de la part de son père sera difficile. Une fois convaincue, elle est ravie d'avoir l'occasion de sortir du pays… à condition qu'on lui promette que son père partira aussi.

Si vous voulez compliquer la vie des personnages, il est possible que « Tereza » soit surveillée par la Gestapo, qui la soupçonne d'être juive. Cela pourrait déclencher des arrestations en cascade, d'abord elle, puis des membres du groupe de Kanka s'ils sont intervenus, et enfin les investigateurs.

L'ombre d'Abbaël

Le démon veut être libéré. Sans une invocation en bonne et due forme, il ne peut pas grand-chose, mais les actions de Barnier lui ont créé un terrain favorable, pour la première fois depuis près de trente ans.

Rien de ce qui suit n'est très important, mais vous pouvez vous en servir pour pimenter ce qui, sinon, ne serait qu'une histoire d'espionnage. Assignez les coûts selon les circonstances, mais 0/1 point de SAN semble un minimum, et si vous arrivez à bien les mettre en scène, vous pouvez aller jusqu'à 1d3/1d6.

- Lorsqu'ils sont seuls, les investigateurs entendent des bruits de grattements. Un chat ? Des rats ? Ou quelque chose qui tâtonne entre les dimensions ?
- Les animaux commencent à avoir peur d'eux, sans raison apparente. S'ils se promènent dans le château, ils vont affoler un nombre considérable de bergers allemands…
- De temps en temps, ils sont pris à la gorge par des odeurs de sang et d'abattoir. S'il y a d'autres personnes avec eux, elles ne sentent rien.
- L'ombre des personnages change par moments, comme s'il y avait un monstre cornu et griffu à leur place. Cet effet-là est perceptible par le reste du monde.
- Par moments, ce qu'ils touchent se couvre d'une fine pellicule de sang. Il est tout à fait réel, mais ne correspond pas au groupe sanguin de l'investigateur.
- Peu après leur passage, l'une des sentinelles qui grelottent dans les guérites, à l'entrée de la cour d'honneur, se tire une balle dans la tête. Rien n'explique son geste, qui sera mis sur le compte d'un accès de dépression.
- En une ou deux occasions, Abbaël parle par leur bouche. Écoutez ce que l'un des personnages vient de dire, puis tournez-vous vers le reste du groupe et déclarez : « En fait, ce n'est pas tout à fait ce qu'il vient de dire ». Répétez la phrase du personnage, en y ajoutant quelques mots. Ne vous souciez pas de grammaire. Au contraire, il faut que l'effet ne soit pas naturel. Au lieu de : « Pourvu que tout se passe bien demain, quand on ira récupérer le fragment », ils entendent : « Pourvu *que je* tout se passe *sois* demain, quand *libéré* on ira *et* récupérer *vous* le fragment *mourrez* ». Sans surprise, les messages d'Abbaël tournent tous autour du sang et du meurtre.

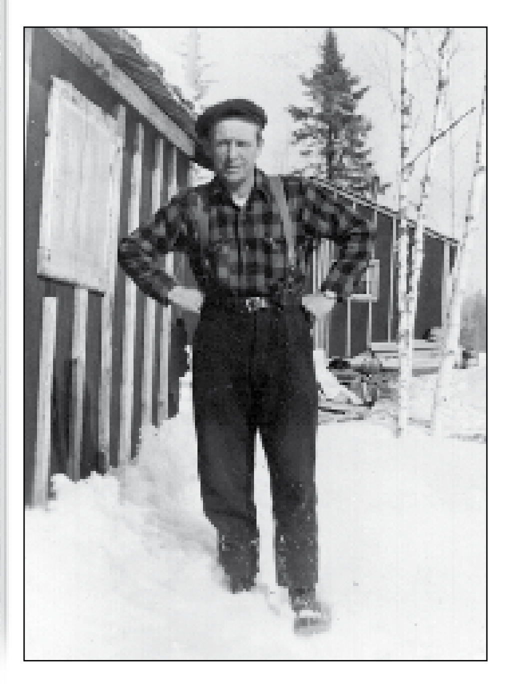
une dizaine de bouteilles de gin vides… La cache est à l'endroit indiqué. Pour l'atteindre, il faut déplacer le tapis, puis le lit, un mastodonte en chêne massif qui pèse très lourd. La niche contient trois gros volumes, plusieurs cahiers et deux rouleaux de parchemin (le fragment de rituel).

C'est le moment ou jamais pour faire peur aux investigateurs. À l'instant où ils commencent à remettre de l'ordre, ils entendent des pas dans l'escalier… Schrader rentre à l'improviste. Ils ont une minute pour tout remettre en place et se dissimuler dans l'armoire (assortie au lit, et assez grande pour abriter plusieurs personnes). Fuir par la fenêtre est également jouable, la corniche est large… et glissante. Ils vont vivre une petite heure d'angoisse, puis Schrader change d'uniforme et repart.

Jan Kanka

Si les investigateurs ne se sentent pas de force à cambrioler eux-mêmes l'appartement, ou s'ils ont besoin d'aide pour évacuer le rabbin ou sa fille, ils peuvent faire appel aux renforts. Il serait imprudent de se rendre directement à Novy Svet, mais ils peuvent envoyer un message et fixer un rendez-vous à Kanka dans un endroit public, par exemple le pont Charles ou le zoo… Reste à semer Novák, une fois de plus.

Kanka est un grand costaud, avec des bras énormes. Il est furieux que les personnages mettent son anonymat en péril, mais accepte de les aider. Si on lui confie le rabbin ou Esther, il propose une évacuation vers la Hongrie, puis la Yougoslavie. La Hongrie est alliée à l'Allemagne, mais n'extermine pas encore les juifs, et la Yougoslavie ne sera occupée par les nazis qu'au printemps 1941. Cela peut marcher, mais il n'y a qu'un passeport pour deux.



Si les investigateurs le lui demandent, il prépare le cambriolage de chez Schrader rapidement et efficacement. Deux jours plus tard, ils reçoivent un paquet de « livres rares ». Les services de sécurité du palais y jettent un coup d'œil, n'y voient rien de subversif et le laissent passer.

Gardez Kanka dans votre manche au cas où les personnages auraient besoin d'une force de frappe d'urgence. Il peut faire appel à une demi-douzaine d'amis et possède un pistolet, un crime punissable de mort. Un coup de main sur l'hôpital de la ville est envisageable, si les investigateurs ont réussi à y faire transférer Goldenblatt.

Si le groupe doit revoir Kanka, il ne sera pas au rendez-vous. À sa place, une jeune femme visiblement nerveuse, qui se présente sous le nom d'Ivana. Elle les informe de la mort de Jan au cours d'une tentative d'arrestation par la Gestapo. Elle l'a vu se faire abattre d'une rafale de mitraillette, elle est donc sûre qu'il ne parlera pas. Elle attend leurs ordres.

Les documents

Le rituel est en latin. Contrairement à la plupart des autres membres du groupe des sept, Goldenblatt ne s'est pas donné la peine d'en faire une traduction : son latin est excellent. Si aucun investigateur ne lit cette langue, il sera difficile de l'étudier ! En revanche, il est toujours possible de le lire. Leur accent sera abominable, mais les démons ne se soucient guère de ces détails. Avec un peu de temps, un latiniste pourra le déchiffrer (comptez un jour ou deux). Il s'agit d'une longue supplication, adressée à un certain Abbaël, duc des Enfers, pour qu'il limite son intervention à quelques heures, de minuit à l'aube. Il y a beaucoup d'autres données occultes précieuses dans ce qu'ils ont récupéré. Malheureusement, tout est en hébreu, et les passages les plus pertinents sont codés. N'empêche, cela intéressera beaucoup leurs supérieurs. Hélas, ils ne sont pas seuls sur le coup…

Norwald intervient

L'occultiste nazi n'est pas resté inactif. Pendant que les investigateurs récupéraient le rituel, il s'est rendu au Lager 12 pour voir son protégé. Il l'a trouvé (au choix) absent, officiellement mort ou sortant juste d'une discussion avec nos héros. Dans les deux premiers cas, il soutire toute la vérité au commandant Gerbhert ; dans le troisième, il fait parler Goldenblatt. Quoi qu'il en soit, il sait que les personnages sont en train de fourrer leur nez dans ses affaires. (Si les personnages n'ont pas trouvé Goldenblatt, Norwald les croise dans un couloir du palais et les reconnaît. Et vous retombez sur vos pieds.)

Et si… les investigateurs sortent du cadre ?

Improvisez !

- Il est possible qu'une fois le rituel récupéré, les investigateurs annoncent leur « rappel prématuré » par Genève, et rentrent à Londres à fond de train en abandonnant le rabbin à son triste sort. Dans ce cas, la scène d'arrestation peut avoir lieu à l'aéroport… à moins qu'ils ne laissent Prague derrière eux avec un soupir de soulagement. Ils arrivent à Stonehenge, sans doute avec des soldats, et l'épilogue se déroule comme prévu. Norwald et Goldenblatt seront là – les personnages n'avaient pas plus tôt tourné les talons que Norwald le faisait arrêter une nouvelle fois.
- Il est possible que les investigateurs se fassent prendre et essayent la routine du « nom, prénom, numéro matricule et je ne vous dirai rien d'autre ». Ils sont bien placés pour savoir que les camps de prisonniers de la région ne sont pas confortables… et en tant qu'espions, de toute manière, ils n'y ont même pas droit. Quelques jours de tortures suivis d'un passage devant le peloton d'exécution ne constituent pas une perspective d'avenir très alléchante (et leur pilule de cyanure encore moins). Norwald les laisse se faire tabasser, puis vient ramasser les morceaux. Bien sûr, il joue au « bon flic », mais il paraît sincère.

Il va donc au plus simple : il fait discrètement poster des gardes devant chez les « émissaires de la Croix-Rouge », et frappe à leur porte. La surprise devrait être réciproque : il ne s'attend pas à retrouver des gens qu'il a déjà croisés à Paris ! Si les investigateurs veulent faire une bêtise, il leur rappelle courtoisement qu'il est armé et pas eux, et qu'il a vingt hommes à portée de voix. Il préférerait discuter.

Comme lors de leur entretien précédent, il cherche à soutirer un maximum d'informations aux personnages en leur en disant le moins possible. Pour l'heure, sa théorie est que ce sont des agents du Bureau S venus récupérer le dernier fragment. Il faudra le convaincre qu'au contraire, ils travaillent contre S (modulez en fonction de ce qu'ils lui ont dit à Paris). Ça l'arrange bien.

« Nos… euh… spécialistes prédisent une conjonction astrale très défavorable au Reich dans les premiers jours de novembre. Dites-moi, franchement : est-ce que vous pensez que ce Barnier serait assez fou pour utiliser le rituel sans se soucier des précautions à prendre ? » La réponse est malheureusement « oui ». Et le 1er novembre est dans quelques jours, une semaine tout au plus…

Dans ces conditions, il ne reste plus qu'à travailler avec Norwald. Il propose le marché suivant : « Vous m'aidez à arrêter ça, et je ne vous fais pas fusiller. Mieux, je vous laisse repartir avec Goldenblatt. » Ça semble honnête, et il a l'intention de tenir parole. Les jours suivants se passent en préparatifs fiévreux. Le rabbin, libéré, est installé dans une petite maison de la rue des Artisans, une rangée de maisonnettes pimpantes, à l'intérieur du château. On lui rend ses documents. Norwald téléphone fréquemment à Berlin. Quant aux investigateurs, ils sont libres d'apprendre le rituel, de communiquer avec Genève (leur contact leur apprend, à mots couverts, que S a bel et bien l'intention de frapper le 1er novembre. L'Intelligence Service a reçu un rapport de son espion au sein de l'organisation). Et le matin du 31 octobre, ils reçoivent un appel téléphonique d'un « parent », qui leur parle longuement de tout et de rien, et qui termine en évoquant une visite en Angleterre qu'il a faite avant-guerre. Le seul lieu qu'il cite nommément est Stonehenge. Les investigateurs savent où se déroulera la cérémonie.

La nuit de la Toussaint

Même avec un avion rapide, les investigateurs n'ont aucune chance d'arriver à temps à Stonehenge. Ça n'a pas l'air de gêner Goldenblatt. « Il y a d'autres moyens », selon lui. Il n'en dit pas plus. Tard dans la soirée du 31, il convoque les personnages et Norwald. Il les emmène au cimetière juif de Prague, à deux pas de là. Soignez la description. Dans un espace minuscule, des centaines de stèles couvertes de caractères hébraïques sont entassées dans un désordre apparent. Il y a des volutes de brume et la nuit est froide. Goldenblatt les conduit jusqu'à une tombe plus grande que les autres, au centre du cimetière – à moins qu'ils ne lisent l'hébreu, nos héros n'ont aucun moyen de savoir que c'est celle du rabbi Loew, un célèbre kabbaliste du XVIe siècle.

Goldenblatt leur confie son fragment de rituel et commence à murmurer une autre incantation. Soudain, le sol se met à trembler. Une silhouette énorme s'avance vers eux : un homme d'argile aux yeux vides. « Voici notre guide, murmure le rabbin. Il nous conduira à Stonehenge. » Le golem se met en marche immédiatement. Un escalier, qui n'était pas là quelques instants plus tôt, s'ouvre entre deux tombes. Les investigateurs descendent dans le noir (qui a pensé à prendre des torches ?). La silhouette du monstre et le bruit de ses pas sont leurs seuls points de repère. Ils sont bientôt dans le noir total. Et ils marchent, longtemps – des mois de temps subjectif, à mettre simplement un pied devant l'autre. Peu à peu, une lueur grandit devant eux. Et ils finissent par déboucher à l'air libre. Goldenblatt s'écroule, inconscient. Le golem est immobile, derrière eux, juste devant l'entrée du passage (elle disparaîtra au lever du soleil).

Norwald et les investigateurs se trouvent devant un grand feu, au bord du premier des trois cercles de mégalithes de Stonehenge. Devant eux, une foule chante inlassablement les mêmes paroles. Il y a là tous les sorciers kidnappés à Londres par le Bureau S, et ils sont en train d'achever le rituel ! Des gardes sont dissimulés dans l'ombre, et ils sont assez nombreux pour neutraliser les personnages



Herr Doktor Julius Norwald

Occultiste nazi

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	55
Aplomb	1

Compétences

Conduite (auto)	40 %
Contacts (occultistes allemands)	60 %
Contacts (parti nazi)	75 %
Discrétion	40 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Persuasion	40 %
Sciences humaines	
- Archéologie	40 %
- Anthropologie	60 %
Sciences occultes	50 %
Se cacher	50 %

Langues

Anglais	25 %
Français	60 %
Latin	55 %
Grec	40 %

Armes

• Pistolet Lüger 60 %
Dégâts1d10

Phobie : Depuis un incident à Nuremberg en 1938, Norwald est terrifié par les chiens. S'il se retrouve dans la même pièce qu'un de ces animaux, il serre les dents et se domine, mais abrège la conversation et sort le plus vite possible.

Pour qui travaille Norwald ?

Norwald fait partie de cette minorité d'individus assez curieux pour chercher à comprendre les vérités qui sous-tendent l'univers, et assez solide pour ne pas succomber à la folie quand il les découvre. Il travaille d'abord et avant tout pour lui.

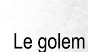
Il rend des comptes à Himmler et sans doute à quelques autres dirigeants du Reich, mais se considère bien davantage comme un « indépendant » que comme un « agent ». Tant qu'il obtient des résultats, ses maîtres s'en moquent. Le jour où il échouera, ils lui montreront qui tient le bâton, voilà tout.

Il utilise l'Ahnenerbe, la « société pour l'héritage des ancêtres » de la SS, comme paravent, mais il n'en est pas membre. Il la décrit comme « un mélange de malades mentaux qui parlent à Wotan, de dilettantes sans vision et de carriéristes sans scrupules ».

si ces derniers font la bêtise de passer à l'attaque. Barnier est visible par instants, derrière les mégalithes, mais il ne fait pas une bonne cible. La chose intelligente à faire est d'entonner leur partie du rituel. Dans la cacophonie, cela ne se remarquera pas. Ils ont juste le temps de terminer, puis la scène change.

Épilogue : L'heure du choix

Dans les limbes, novembre 1940



La descente

Brusquement, les investigateurs, les sorciers, Barnier et Norwald se retrouvent dans un paysage jaunâtre, sous un ciel rouge sang. Ni Goldenblatt ni le golem ne sont là, pas plus que d'éventuels soldats britanniques. Cela mérite un petit test de SAN (1d4/1d8). Les malheureux occultistes poussent des cris d'horreur. Des formes floues s'approchent du groupe. De près, elles se révèlent hérissées de crocs, de griffes et de tout ce qu'il faut pour réduire des humains en charpie. En fait, ce sont des êtres immatériels qui revêtent la substance des peurs de leurs proies. C'est le moment de jouer sur les phobies des personnages, qui ne les perçoivent d'ailleurs pas tous de la même manière. Avant qu'ils aient eu le temps de comparer leurs notes, les investigateurs, Norwald et Barnier se sentent soulevés du sol. Ils volent ! Ils contrôlent parfaitement leur déplacement, et le vol leur paraît aussi naturel que la marche. Que font-ils ?

- **Voleter au hasard** est dangereux. On ne les moleste pas, mais ils survolent l'Enfer, et c'est très, très mauvais pour leur santé mentale. Taillez-leur un enfer sur mesure en fonction de leurs terreurs, des bonnes vieilles fosses pleines de démons brandissant des fourches à l'interminable plaine grise où les damnés sont livrés à l'ennui éternel. Là non plus, ils ne voient pas nécessairement la même chose.
- **Essayer d'attaquer Barnier.** Pourquoi pas ? Il n'a pas trop de mal à esquiver leurs coups. Et au bout d'un moment, il s'élance dans une direction précise.
- **Suivre Barnier ou souhaiter « voir le responsable de tout ça »** (ou « parler à Abbaël », ou n'importe quoi d'approchant) les met en mouvement. Ils volent de plus en plus vite, et finissent par arriver à une sorte de palais qui, selon les peurs de chacun, peut être perçu comme un camp de concentration, un abattoir, un bunker, ou tout simplement un paisible château Renaissance au bord d'un petit lac. Si vous prévoyez déjà d'autres scénarios, il pourrait être intéressant qu'ils voient un bâtiment où, dans l'avenir, ils risqueront leur vie.

Abbaël

Une fois de plus, son apparence n'est pas la même pour tout le monde. Si le groupe s'attend à comparaître devant Nyarlathotep, ce sera Nyarlathotep, sous le masque de votre choix. S'ils croient avoir affaire à un démon cornu et ricanant, va pour cet aspect ! Un militaire d'un pays au choix ? Parfait !

Peu importe, au fond. Sa personnalité reste la même : courtois, sarcastique, pervers… Il les accueille aimablement, leur offre à boire, puis commence à « parler affaires ». « Vous (il désigne Barnier) m'avez libéré, moi et les miens. Vous (il désigne les personnages) m'avez limité dans le temps. Mais personne ne m'a désigné mes cibles. Eh bien, mes maîtres, qui devons-nous tuer ? Où devons-nous ouvrir les portes de l'Enfer ? » Barnier et Norwald répondent immédiatement et sans hésiter « l'Allemagne » et « l'Angleterre ». Les investigateurs sont libres de leur réponse. Le démon éclate de rire : « Vous n'êtes même pas d'accord entre vous ? Parfait. Vous avez tout le temps de faire votre choix. Ici, il s'écoule des heures pour une minute de temps terrestre. Je vous laisse bavarder. Je vais préparer mes légions. » Il disparaît.



Le golem



Abbaël et son enfer

Dialogue aux enfers

Et maintenant, aux personnages de jouer. Ils sont en compagnie d'un fanatique (Barnier) et d'un opportuniste désireux de saisir l'occasion (Norwald). À eux de servir d'arbitres. Cette discussion est le véritable point culminant du scénario, ce vers quoi tout tend depuis le début.

Tuer leurs contradicteurs ne sert à rien. Les armes fonctionnent, et il serait certainement libérateur de faire un carton sur leurs deux pires ennemis. L'ennui est que, si leurs corps physiques succombent, leurs âmes ne s'en portent pas plus mal. Les morts deviennent des fantômes – dans le cas de Barnier, Abbaël en fera un démon mineur quand il aura cinq minutes, en revanche, il ne touche pas à Norwald, « qui appartient déjà à un Autre ». Les spectres sont aussi obstinés que les originaux. (Et si les personnages meurent, ils sont morts pour de bon, mais ne resteront pas là. Lorsque la discussion sera terminée, ils disparaîtront.)

Quels sont les choix possibles ?

- **Soutenir Norwald.** Douteux, à moins qu'ils n'aient pris un coup sur la tête.
- **Soutenir Barnier.** Après tout, la méthode n'est peut-être pas la bonne, mais c'est la guerre, etc. Dans ce cas, Norwald essayera de jouer sur leur conscience, leur rappelant que des milliers de civils innocents vont se faire massacrer (pourtant, ça n'avait pas l'air de le gêner si les victimes avaient été anglaises). De son côté, Barnier insiste sur le fait « qu'il n'y a pas d'innocents », ce que Norwald n'a pas trop de mal à contrer en parlant des enfants qui n'ont rien demandé à personne. Barnier fait remarquer que c'était tout aussi vrai des gamins mitraillés par les avions allemands pendant l'exode. À partir de là, la discussion risque de s'enliser…
- **Essayer d'imposer un compromis**, du genre : « une frappe limitée sur des objectifs militaires uniquement ». Le problème est que : 1) ils ne savent pas où sont les bases et les armées allemandes (ni anglaises, d'ailleurs) et que 2) Abbaël et ses démons ne sont absolument pas en mesure de reconnaître un soldat d'un civil. D'ailleurs, ils s'en moquent. Les deux se dévorent pareillement.
- **Autoriser l'ouverture** des portes sur l'un ou l'autre pays (voire les deux), mais sur une zone limitée (du genre : « deux kilomètres carrés de campagne au sud-est de Hambourg et autant au nord-ouest de Londres »). Cela limite l'effusion de sang, mais elle aura quand même lieu. Abbaël proteste, fait remarquer qu'on lui a promis plus, etc.
- **Trouver un moyen terme** satisfaisant pour tout le monde, sauf peut-être pour le démon. Tel qu'il a été lancé, le rituel a des effets qui couvrent plusieurs milliers de kilomètres carrés. Pourquoi ne pas lâcher les démons au beau milieu de l'Atlantique Nord, à mille kilomètres des côtes ? Ils n'apprécieront pas de n'avoir que du poisson et une poignée de marins à se mettre sous les griffes et le feront savoir, mais se plieront à la demande. Une variante beaucoup moins plaisante consiste à sélectionner une région « peu importante », mais où il y a quand même des humains. Si c'est l'option retenue, n'hésitez pas à la sanctionner par de grosses pertes de SAN.
- **Si les investigateurs ne sont pas d'accord entre eux**, laissez-les s'entre-déchirer. Mieux, encouragez-les à le faire. En situation de stress, on se retrouve parfois à dire des choses qu'on regrettera par la suite.

Abbaël revient comme convenu, juste au moment où un compromis commence à se dégager (ou lorsque vous aurez l'impression

que la situation vous échappe et que les personnages vont bientôt se taper dessus).
« Vous êtes-vous mis d'accord ? » Si on ne lui donne pas d'instructions cette fois-ci, il leur expliquera posément que, si au terme de leur prochaine période de grâce, ils n'ont rien trouvé, il les mangera. Et il repart.

Lorsqu'ils seront arrivés à une solution, Abbaël s'exécute, quoi qu'on lui ordonne. Il n'y a aucune raison de priver les personnages des conséquences de leurs actes : une partie du décor se transforme en une sorte d'écran (ou son équivalent le plus proche dans la vision de chacun), et ils assistent au spectacle. À vous de doser la perte de SAN selon la gravité du massacre (jusqu'à 1d6/1d20 si les démons sont lâchés sans contrôle, beaucoup moins s'ils sont bridés). Puis, peu à peu, le décor s'efface et ils se retrouvent à Stonehenge. Les sorciers ne sont pas revenus avec eux. Ils ont servi d'apéritif aux démons. Goldenblatt a repris conscience. S'il est encore en vie, Barnier est avec eux, tout comme Norwald. Ce dernier se dirige vers le tunnel, dans l'espoir de regagner Prague. Les investigateurs vont-ils l'arrêter ? Après tout, il a été à peu près honnête avec eux.

Le retour

Du point de vue des investigateurs, la situation est plutôt bonne : ils sont de retour en Angleterre, vivants et à peu près en bon état. Le reste du monde, en revanche, risque d'avoir souffert de leurs choix.
Des morts en Allemagne sont mises sur le compte d'émeutes fomentées par les juifs, ou de « bombardements criminels des bouchers britanniques ». Si l'Angleterre est touchée, la presse parlera d'un « terrible raid aérien[3] ». En plus des morts, bon nombre de gens vont devenir fous. Si vous êtes cruel, vous pouvez même expliquer que nombre des aspects les plus horribles de l'histoire à venir trouvent leurs racines dans cette nuit-là. Il ne reste plus qu'à rentrer à Londres, à expliquer les événements à des supérieurs sceptiques et à demander une permission pour récupérer. La guerre sera encore longue !

Suites possibles

- **Barnier est peut-être encore en vie.** À moins que les investigateurs ne l'aient abattu sur place à leur retour à Stonehenge, il est en liberté (arrêté, il s'évadera un jour, c'est certain). Son Bureau S, réduit à une toute petite faction, continue à mener une guerre sans merci contre tous les Allemands sans distinction, mais il n'a plus qu'un pouvoir de nuisance.
- **Les membres les plus fanatiques du Bureau S londonien sont morts**, mais l'organisation survit dans le reste du monde. Des agents reprennent le travail autour du colonel Compagnon à Vichy, sont disséminés dans l'empire colonial ou s'engagent dans les premiers mouvements de résistance. Un jour, tout ce monde se retrouvera sous l'égide des services de renseignements gaullistes et fusionnera au sein d'une nouvelle organisation dont le nom de code sera « Félicie ». Les investigateurs seront peut-être parmi ses premiers dirigeants, qui sait ?
- **Si Norwald a pu rentrer chez lui**, il continuera son énigmatique « travail », en France et dans le reste de l'Europe occupée. Les personnages auront sans doute l'occasion de le rencontrer de nouveau… ne serait-ce qu'un jour de 1945 où, déguisé en vieille dame, il viendra leur demander de le cacher. Mais en attendant la défaite du Reich, il a le potentiel pour devenir leur ennemi intime.
- **Abbaël est mauvais perdant.** S'il a l'impression que les investigateurs l'ont roulé, le démon fera l'impossible pour leur nuire dans les années à venir. À vous de décider de l'ampleur de ses persécutions. Cela peut aller d'une malchance persistante accompagnée de vagues cauchemars à l'envoi régulier de tourmenteurs infernaux. Il y a sans doute un moyen de le convaincre d'arrêter. « Anubis », le sorcier qui a tenté de l'invoquer en 1913, connaissait Abbaël mieux que personne, mais il est mort. Catala et ses amis l'ont abattu au début du siècle. Qui sait ? Ses notes dorment peut-être encore dans le coffre d'une banque de Belgrade… et il est possible que le groupe des sept ait raté certains sectateurs. Ont-ils eu des successeurs ?



3 Un de plus, un de moins… Le Blitz est loin d'être terminé. Le 14 novembre, la ville de Coventry sera rasée par 500 bombardiers allemands.



6ᵉ édition française



Livre 6
Le Septième Chant de Maldoror

Scénario, États-Unis, Années 60

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi
Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Le Septième Chant de Maldoror



SCÉNARIO GRAND ÉCRAN

Fiche résumé

Où les investigateurs tournent un film… et où les Grands Anciens sont dans la salle !

En quelques mots

James Saville, un sorcier jeune et ambitieux, est parvenu à faire financer une adaptation cinématographique du *Roi en jaune*. Avec l'aide de Louis Castaigne Jr, descendant d'une famille liée à Hastur, Saville a produit un scénario qui, sous les dehors d'un drame psychologique dans la classe moyenne américaine, conserve toutes les propriétés du texte initial. Le plus délicat a été de faire en sorte que les acteurs et l'équipe technique ne deviennent pas fous pendant le tournage.

Implication des investigateurs

Le groupe est composé d'acteurs qui ont, très banalement, été engagés pour jouer dans un film. En surface, ils participent à une production expérimentale à petit budget. Ils font de leur mieux pour satisfaire un réalisateur exigeant et n'ont absolument pas conscience de participer à un acte de magie rituelle – en tout cas, pas plus que d'habitude, car tous les films ont un côté magique.

Enjeux et récompenses

- Survivre jusqu'à la scène finale ne devrait pas être trop difficile : leurs adversaires ont besoin d'eux pour conclure le film. Bien sûr, être *vivant* n'est pas synonyme d'être *en pleine forme*.
- Les principaux dangers de ce scénario sont mentaux, pas physiques. Et *vivant* n'est absolument pas synonyme de *sain d'esprit*…
- En plus de leur peau, les investigateurs devraient s'inquiéter du sort d'une petite fille enlevée à la fin de l'acte I.
- Ils récupèrent 1d6 points de SAN à la fin de l'acte I (le tournage est terminé), 1d6 points à la fin de l'acte II (ils ont porté leurs premiers coups à l'ennemi) et 1d10 points à la fin de l'acte III.

Ambiance

Chacun des trois actes ayant sa propre ambiance, reportez-vous aux encadrés des pages 9, 23 et 40.

À l'affiche

Anton von Scelzin
Réalisateur en fin de carrière, premier suspect et parfait honnête homme.

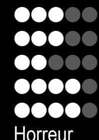
L'homme pâle
Agent très peu ordinaire d'Hastur, il ne sait pas très bien lui-même s'il est Maldoror, le comte de Lautréamont ou Isidore Ducasse. En tout cas, il est certain d'avoir écrit le texte original de la pièce qui sert de base au film, qu'il appelle *Le Roi de jaune vêtu*. Lors de l'acte III, il endosse brièvement le rôle du masque blafard.

Jane Marsh
Tueuse en série amoureuse de Maldoror, elle complique les investigations lors de l'acte II.

Louis Castaigne Jr
Convaincu d'être l'héritier de l'empire des États-Unis, Castaigne est un serviteur d'Hastur… et l'inspirateur du film.

James Saville
Sorcier dément, il a imaginé tout le projet et se prépare à étendre l'influence du Roi en jaune sur toute l'Amérique, puis le monde.

Fiche technique



Investigation
Action
Exploration
Interaction
Mythe
Style de jeu Horreur lovecraftienne
Difficulté Éprouvé
Durée estimée x18
Nombre de joueurs (pré-tirés) 4
Époque Années 60

Mise en place

Été 1969

C'est une « année folle », tout autant que les années 20. Il y a quelque chose d'étrange dans l'air. On sent confusément que c'est l'apogée de quelque chose, mais de quoi ?
Faites passer l'ambiance de l'époque dans vos descriptions. Chez les jeunes, la mode est aux cheveux longs, aux jeans à pattes d'éléphant, aux barbes et à la contestation de l'ordre établi. Chez les plus âgés, la tendance est plutôt à l'anticommunisme primaire et à l'incompréhension devant le refus des jeunes d'aller se battre au Vietnam, où la guerre bat son plein depuis 63, sans grand résultat.

- Richard Nixon est président des États-Unis depuis le début de l'année.
- Les manifestations contre la guerre du Vietnam prennent de l'ampleur depuis le printemps, réunissant des dizaines, puis des centaines de milliers de personnes aux États-Unis et en Europe.
- Neil Armstrong marche sur la Lune le 16 juillet. Une deuxième mission lunaire est prévue pour novembre.
- Le 9 août, une bande de malades mentaux, vaguement satanistes, menée par un certain Charles Manson, massacre l'actrice Sharon Tate, la femme du réalisateur Roman Polanski. Ils sont rapidement arrêtés, et les péripéties de l'enquête tiennent Los Angeles en haleine pendant tout le reste de l'année.
- Le 17 août, un festival de musique « pop » rassemble 400 000 jeunes à Woodstock. Parmi les musiciens qui vont, pendant trois jours, occuper la scène : Jimmy Hendrix, Joan Baez, The Who, Joe Cocker…

Introduction des investigateurs

Juillet 1969, Hollywood. Les personnages sont tous des acteurs, et ils ont été engagés pour tourner dans… un film qui n'a pas encore de titre ou, plus exactement, dont le titre est obstinément gardé secret par le réalisateur. Depuis trois semaines, ils jouent de leur mieux des scènes incohérentes, qu'on leur remet la veille, sans avoir la moindre idée du scénario. Le résultat est abominable, comme il fallait s'y attendre, mais Anton von Scelzin, le réalisateur, a l'air d'en être très satisfait. Remettez le Document 1, ci-contre, aux joueurs en même temps que leur personnage.

Les faits pour le Gardien des arcanes

Les personnages ont beaucoup de chance : ils ont signé pour être les vedettes de la première adaptation au cinéma du *Roi en jaune*, l'épouvantable pièce à la gloire d'Hastur, dont les rares représentations ont irrémédiablement déséquilibré acteurs et spectateurs. Inutile de dire que si le film sort un jour, il fera beaucoup de dégâts. Ce n'est pas pour autant la peine d'aller massacrer le réalisateur ! Ni von Scelzin ni son producteur ne sont des adorateurs des Grands Anciens. Von Scelzin est un vieux monsieur excentrique que le projet amuse. Quant à son financier, il s'agit de William Saville, un autre vieux monsieur très

Variations

Et si… je veux changer d'époque ?
En soi, une adaptation à **l'ère victorienne** n'est pas irréalisable, mais elle revient à monter une représentation de la pièce qui n'affectera qu'un public limité. De plus, les acteurs de théâtre sont bien obligés de connaître le fil de l'histoire, ce qui prive les pauvres investigateurs de leur seule protection contre le texte. Des problèmes de logistique se posent pour les deux actes suivants, qui devraient être replacés à proximité du site de la représentation.
On retrouve le cinéma dans **l'Entre-deux-guerres**, avec le muet dans les années 20 et le parlant ensuite. Une adaptation muette, avec des cartons de dialogue, aurait un certain cachet. Une version « Hollywood années 30 » de cette campagne fonctionnerait certainement.
Enfin, **l'époque moderne**, avec ses productions indépendantes financées via Internet, a un certain potentiel. Von Scelzin cesse d'être un immigré allemand pour devenir un expatrié européen à la nationalité incertaine. Le reste fonctionne plus ou moins tel quel.

Et si… je ne veux pas jouer aux États-Unis ?
L'Angleterre des années 60 est un excellent cadre alternatif. Le cinéma britannique est florissant, alternant entre superproductions coproduites avec les Américains et drames réalistes, attirant des réalisateurs du continent, dont François Truffaut qui y tourne *Fahrenheit 451*. Le cinéma d'horreur britannique arrive à la fin de son âge d'or, mais c'est aussi l'époque où Christopher Lee, Vincent Price et Peter Cushing sont des célébrités qui pourraient faire une apparition dans le film.
En France, le cinéma d'horreur a toujours été marginal, pour ne pas dire pire, mais le film « de couverture » n'est pas un film d'horreur. C'est une étude de mœurs, un genre qui a toujours prospéré sous nos climats. L'idée qu'un cinéaste de la Nouvelle Vague s'embarque dans un projet aussi expérimental enthousiasmerait *Les Cahiers du Cinéma* ! Quant à Lautréamont, il a été redécouvert par les surréalistes quarante ans plus tôt. Peu de gens en ont entendu parler, mais *Les Chants de Maldoror* se trouvent dans beaucoup de bibliothèques. Situer ce scénario à Paris aurait l'avantage annexe de vous permettre d'utiliser les lieux mentionnés dans les *Chants de Maldoror* : l'église de la Madeleine, la rue de Castiglione et ainsi de suite, ainsi que les rares endroits liés à la vie d'Isidore Ducasse. Saviez-vous que la plaque qui marque la maison où il est mort est régulièrement dérobée par des inconnus ?

Et si… j'ai plus de quatre joueurs ?
James T. Gordon, Mary Sheldon et Nina Eldolor, trois acteurs-non joueurs, sont prêts à être convertis en investigateurs.

Et si… les joueurs veulent incarner autre chose que des acteurs ?
Il vous reste une vaste palette d'accessoiristes, d'éclairagistes et autres costumiers, sans parler du comptable de la production, de l'avocat du studio, du détective chargé de la sécurité… Par ailleurs, si vous n'avez pas d'autres solutions, l'époque est suffisamment folle pour qu'un réalisateur arrête un quidam dans la rue et lui propose un pont d'or pour tourner dans son prochain film.

Et si… je veux changer d'angle ?
Vous pouvez aussi dissocier complètement les personnages de la production. Dans ce cas, tout démarre comme d'habitude : les investigateurs sont des gens ordinaires qui, par le suicide de Carla Brand alléchés, se penchent sur les bizarreries du tournage et s'attirent des ennuis. Le scénario fonctionne comme une enquête classique, au cours de laquelle les personnages découvrent que ni le réalisateur ni les acteurs ne sont impliqués dans le complot, si complot il y a. La plus grosse difficulté sera de survivre aux attentions de l'homme pâle mais, dans la mesure où il a des projets pour eux, il retient ses coups.

Ce que vous savez du film

Pas grand-chose, en fait. Le tournage est pourtant bien avancé, mais Anton von Scelzin, le réalisateur, a des méthodes de travail très personnelles. Vous n'avez pas lu le scénario, on vous en a dit le moins possible sur votre rôle, et on vous distribue vos scènes la veille du jour où elles sont tournées. Bien sûr, comme toujours, les prises de vue se font dans le désordre, ce qui fait que vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous êtes en train de tourner, à part deux ou trois faits certains :

- L'action se déroule de nos jours, aux États-Unis, dans une petite ville quelconque, qui n'est pas nommée.
- Il y est question de rivalités familiales autour d'un héritage, dont la nature n'a pas été précisée.
- Jusqu'ici, vous n'avez tourné que des scènes en intérieur. Von Scelzin est de la vieille école, et pense beaucoup de mal des décors naturels.
- Il faudrait pendre le dialoguiste, qui est un spécialiste du coq-à-l'âne et des réflexions incohérentes.

Le casting

La distribution se compose de :

- **Carla Brand**, qui joue ***Regina***, la mère. Son personnage est une épouvantable mégère, mais elle est adorable.
- **Willard G. Silversmith**, un ancien acteur de westerns, incarne ***le révérend Neville***, un parent éloigné.
- **Mary Sheldon**, une jolie brune d'une trentaine d'années, joue ***Cassie***, la fille aînée.
- **James C. Karwitz**, un débutant prometteur, est ***Arthur***, le fils préféré.
- **Nina Eldolor**, une débutante sans beaucoup de talent, joue ***Alicia***, la femme d'Arthur, qui passe son temps à trahir tout le monde.
- **Jeanette Steling** joue ***Camilla***, la fille cadette.
- **James T. Gordon**, un gros quinquagénaire dégarni, incarne l'oncle ***Walt***. Celui-ci est un abominable pervers, dont les vices sont l'un des sujets de conversation préférés de la famille (de manière allusive, bien sûr, la censure veille).
- **Adrian Lupoff**, un jeune acteur venu de la télévision, joue ***Thomas***, le fils de l'oncle Walt.

Les lieux

Le tournage se déroule sur le plateau 3 des studios Ambrose, un peu à l'écart d'Hollywood proprement dit. Ils accueillent des tas de productions à petit budget dans un peu tous les genres.

Le réalisateur

Anton von Scelzin est un vieux monsieur très remarquable, chauve, balafré, avec une grande gueule et un accent allemand à couper au couteau.

Né à Berlin à la fin de l'autre siècle, il s'est réfugié aux États-Unis en 1935. Sa filmographie est impressionnante. Il a abordé pratiquement tous les grands thèmes, drame, aventures exotiques, espionnage… Il vous mène à la baguette, mais pas plus qu'il n'est normal pendant un tournage, surtout aussi particulier que celui-là.

Les producteurs

Là, par contre, vous êtes un peu dans le brouillard. Si vous avez bien compris, von Scelzin produit lui-même son film, avec le concours d'associés dont il n'a pas précisé l'identité. Ce n'est pas très grave. Ses chèques ont toujours été honorés par la banque, alors pourquoi se tracasser ?

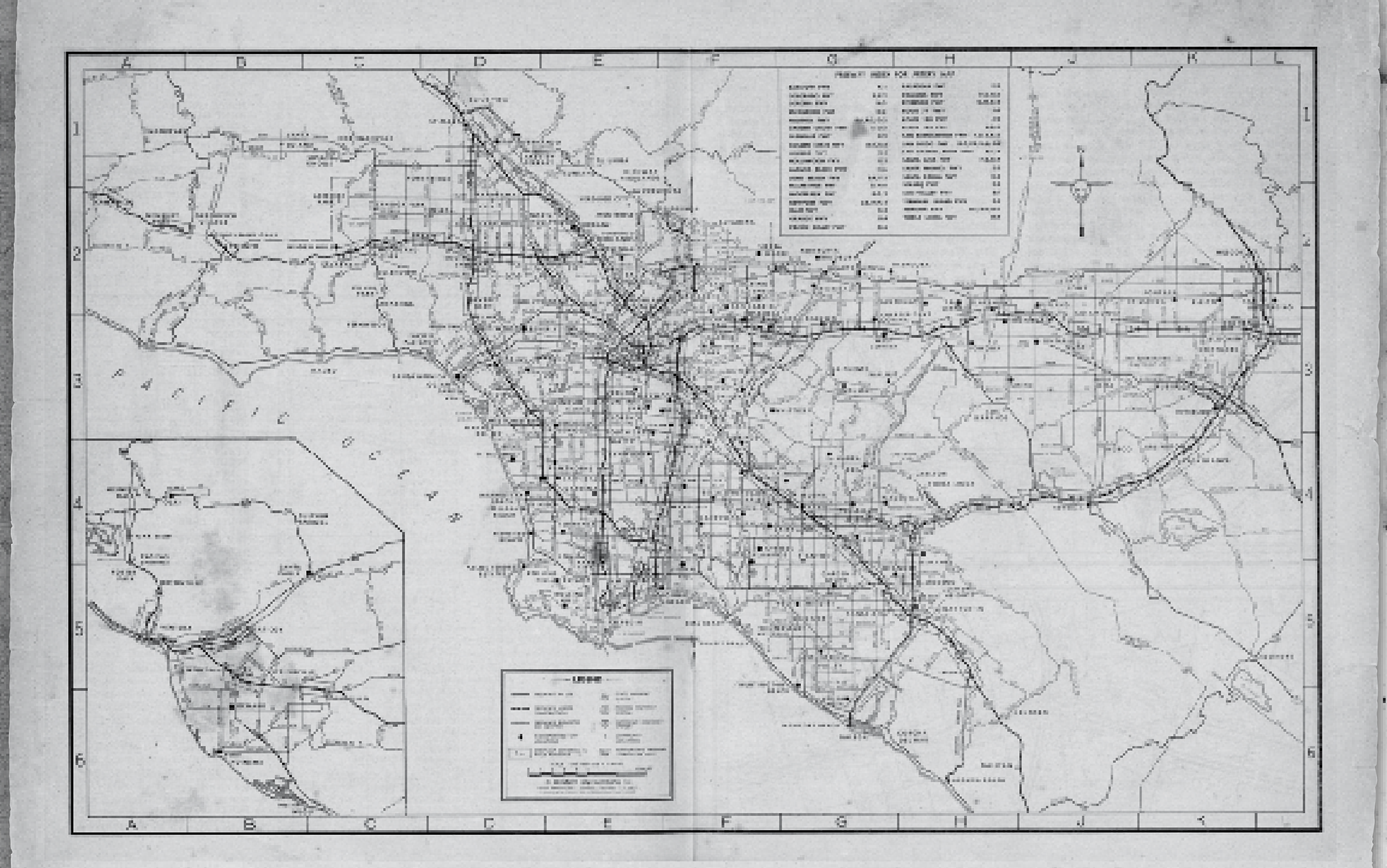
respectable, qui a passé une bonne partie de sa jeunesse à exterminer les adorateurs de Cthulhu, et qui jouit aujourd'hui d'une paisible retraite. Hélas, les forces du Mythe ont la mémoire longue. Elles ont attendu une génération, mais leur vengeance est en marche. James Saville, le fils de William, est un écrivain frustré par son incapacité à produire un chef-d'œuvre. À l'insu de son père, il a été contacté par un culte de serviteurs d'Hastur, et converti. Comme beaucoup d'adeptes de l'indicible Grand Ancien, James a pu lire *Le Roi en jaune*. Telle quelle, la pièce est inexploitable et incompréhensible pour un public moderne. En revanche, une version édulcorée, mise au goût du jour et diffusée dans tous les cinémas des États-Unis aurait un grand potentiel de destruction… Conseillé par Louis Castaigne, le grand prêtre de son culte, Saville a entrepris de convaincre son père de financer « le plus grand film de la décennie ». Le vieux William, qui n'était pas hostile à l'idée, en a fait le prétexte d'un pari avec son ami von Scelzin. Il ne s'est absolument pas intéressé au contenu du film, laissant carte blanche à son fils.

Bien sûr, *Le Roi en jaune* ne se laisse pas manipuler aisément, et le film a tendance à se rapprocher du texte initial, en dépit de la volonté de tout le monde. De plus, la pièce envahit la vie des acteurs. Les pauvres personnages-joueurs manipulent des puis-

Lectures et spectacles impies

Ce scénario est un hybride qui repose sur quatre sources.

- La première est le « mythe d'Hastur », une construction beaucoup plus floue que le mythe de Cthulhu. Une fois que l'on a retiré les gros boulons signés August Derleth qui relient les deux constructions, on découvre un Hastur lié à l'art, une pièce de théâtre qui rend fou et beaucoup d'autres éléments. Hastur est-il un lieu ou une entité ? Carcosa est-elle sur Terre ou au bord du lac de Hali, dans les Hyades ? D'ailleurs, qui est Hali ? Quant au Roi en jaune, sa distribution change d'une version à l'autre, et les relations entre les personnages sont aussi incertaines que leurs noms. En littérature, les textes à consulter sont pour la plupart signés Robert W. Chambers : Le Réparateur de réputations et le reste du recueil Le Roi en jaune (ou Le Roi de jaune vêtu, selon les traductions). Le Cycle d'Hastur, dont la version française a paru chez Oriflam, les met en perspective et les prolonge dans de nombreuses directions, dont deux « reconstitutions » du texte de la pièce maudite. Pour les rôlistes, la campagne de référence sur le sujet reste Les Oripeaux du Roi. Le meilleur scénario est Dites-moi, avez-vous vu le Signe jaune ?, de Kevin Ross. Paru chez Descartes Éditeur dans le recueil Les Grands Anciens, il sera prochainement réédité par Golden Goblin Press. Enfin, l'étude la plus fouillée sur le mythe d'Hastur se trouve dans Countdown.
- La seconde source est évidente, il s'agit des Chants de Maldoror. La courte vie d'Isidore Ducasse, alias Lautréamont, est une collection d'énigmes. Son œuvre, à la fois étrange et déstabilisante, est la meilleure approximation qui soit d'un ouvrage cthulhien. Lisez les Chants et, le moment venu, remettez le livre aux joueurs. Rien qu'en le feuilletant et en s'arrêtant sur des passages au hasard, ils trouveront de quoi alimenter les angoisses de leurs personnages, et si par hasard ils commencent à le lire, ce sera pire.
- L'esthétique de cette petite campagne emprunte aux films d'horreur des années 60 et 70. Pour n'en citer que trois, très différents : Rosemary Baby, La Malédiction et Le Loup-garou de Londres.
- Sa narration, notamment dans l'acte I, doit beaucoup aux romans d'horreur moderne. Graham Masterton est particulièrement conseillé pour sa manière de démarrer brutalement, et parce qu'il n'hésite jamais à faire souffrir ses héros. Le Miroir de Satan en est un exemple parmi d'autres, et il a l'avantage de se dérouler à Hollywood.



Carte de Los Angeles des années 60

sances très dangereuses sans en avoir conscience. Normalement, ils devraient finir fous, ou morts, mais deux autres protagonistes vont se mêler de l'affaire. Pour commencer, le culte d'Hastur a envoyé un « superviseur » sur place. Cette entité, l'homme pâle, doit veiller à ce que le film soit terminé, mais elle a ses propres plans, où les personnages risquent d'avoir un rôle à jouer (voir l'acte III). Enfin, pour qu'il ne manque personne à la fête, les perturbations magiques engendrées par le tournage ont attiré l'attention d'un groupe de hippies qui, comprenant mal ce qui est en train de se passer, vont tenter d'arrêter von Scelzin.

Acte I : Horreur à Hollywood

`Californie, 1969`

Scène 55, 30e prise

1er juillet, 16 heures. Les personnages sont tous au studio. Depuis le début de la matinée, ils tournent la même scène, encore et encore. Von Scelzin s'est montré insupportable, les faisant recommencer encore et encore pour des motifs futiles.
Leurs alter ego sont censés avoir une violente dispute avec Regina, la mère. Celle-ci est jouée par Carla Brand, une ancienne étoile dont la carrière a perdu beaucoup de son lustre depuis les années 30. Hirsute et les traits bouffis, elle fait une mégère très convaincante.
Soudain, Carla demande un répit. Elle n'en peut plus, dit-elle. Von Scelzin acquiesce et annonce un quart d'heure de pause avant la prochaine prise. Le réalisateur se lance dans une discussion avec les cameramen, Carla se retire dans sa loge. Quant à nos héros, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Dans la mesure où c'est la première fois qu'ils ont l'occasion de discuter, il y a des chances pour qu'ils restent tous sur le plateau.

Soudain, Jenny, l'une des maquilleuses, fait irruption en criant au feu. Elle est suivie de peu par une torche humaine, qui titube d'un bout du studio à l'autre en poussant des hurlements horribles. Que font les personnages ? Peu importe, la forme de flammes s'effondre dans un coin. Les techniciens finissent par trouver un extincteur. Le jet de neige carbonique éteint le feu, et révèle le visage noirci, mais reconnaissable, de Carla. Horriblement brûlée, elle meurt pendant son transfert à l'hôpital.
Quelques minutes plus tard, une ambulance arrive, suivie de peu par une voiture de police. Les acteurs vont devoir rester un peu plus longtemps que prévu au studio, le temps que tout le monde soit interrogé aussi minutieusement que possible.

- **La police.** Le ***lieutenant DiRupio*** est un gros homme presque chauve, qui sue à profusion et trempe quatre mouchoirs (à carreaux, grand format) par jour. C'est un dur, que le cinéma et les acteurs n'impressionnent pas du tout. Sa première entrevue avec les personnages sera sans doute assez civilisée. S'il intervient plus tard dans le scénario, il se montrera beaucoup moins aimable.
- **Les journalistes.** ***Larry Angelio*** et ***Mark Grady*** arrivent à quelques minutes d'intervalle. Ils représentent la presse écrite, mais seront suivis peu après par des types de la télé… Ils ont un vague fond de bonnes manières, mais leurs questions sont très nettement orientées « sexe et scandales ». Ils cherchent à savoir si Carla prenait de la cocaïne, buvait ou venait d'être plaquée par un petit ami. Eux aussi sont probablement voués à revoir les acteurs dans quelques jours, et eux aussi seront plus énervants la prochaine fois.

Que s'est-il passé ?

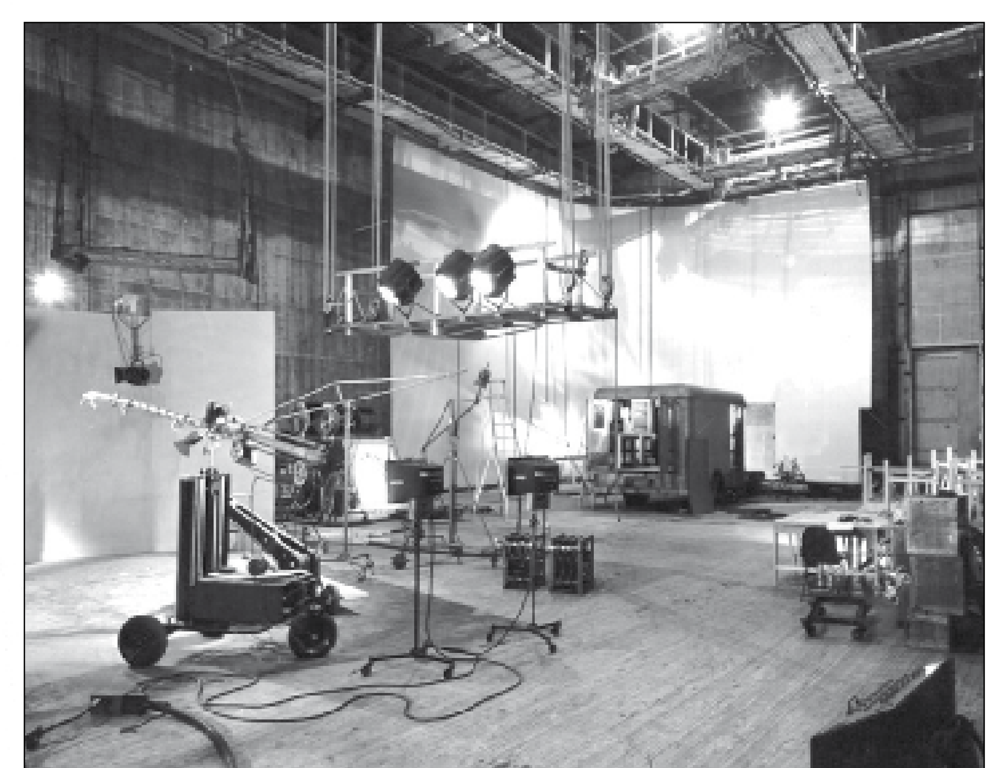
Les faits sont simplissimes. Carla avait un jerrican plein d'essence dans sa loge. Elle est entrée, s'est copieusement aspergée et a craqué une allumette. En dehors du fait qu'aucun assassin sain d'esprit n'utiliserait une méthode pareille, ses empreintes sont sur la poignée du jerrican. Reste une question : qu'est-ce que ce truc faisait dans sa loge ? La police découvre en quelques heures que c'était celui de sa voiture, et qu'elle l'avait fait remplir le matin même à la station-service la plus proche de chez elle. Seule conclusion logique : elle l'a apporté elle-même. C'est donc un suicide prémédité. Reste que… cela ne cadre absolument pas avec l'image que les personnages ont de Carla. C'était une femme optimiste et positive, qui n'avait aucun souci de santé ou d'argent, et qui était mariée depuis vingt ans au même homme. Celui-ci, un scénariste de télévision prénommé James, est absolument effondré et ne comprend pas plus que les personnages.

En fait, il n'y a pas grand-chose à comprendre. Carla était plus sensible que les autres acteurs aux influences surnaturelles, et elle a craqué la première. Quoi que les personnages puissent penser, elle s'est vraiment suicidée… ce qui, d'ailleurs, était une erreur. Cela a lié son âme au *Roi en jaune*.

Le spectacle continue !

Bien sûr, après le drame, le tournage est suspendu pendant quelques jours. Le 5 juillet, von Scelzin assiste aux funérailles de Carla, en compagnie de toute l'équipe du film. Le lendemain, il appelle tout le monde au téléphone, et leur annonce que le tournage reprendra dès la semaine suivante. Pour le citer : « Carla l'aurait sûrement voulu. » Bien sûr, il faudra la remplacer et tourner une nouvelle fois toutes les scènes où elle apparaissait. Mais tant pis !

Et donc, le 10 juillet, les personnages reprennent le chemin du studio. Ils font la connaissance de **Lara Mansell**, la remplaçante, qui est une femme entre deux âges, beaucoup plus terne que Carla. Elle est plutôt superstitieuse, elle croit aux voyants, au Yi King, aux horoscopes, mais pas à Cthulhu… Et le tournage reprend, toujours aussi long, toujours aussi incohérent et toujours aussi peu satisfaisant pour tout le monde. Von Scelzin n'arrête pas de répéter que c'est une catastrophe, et que le film sera l'un des plus médiocres de l'histoire du cinéma. Si les acteurs lui font remarquer qu'il n'a qu'à leur communiquer le scénario s'il veut qu'ils fassent un travail correct, il lève les bras au ciel, et sort en marmonnant des jurons en allemand.



Ambiance de l'acte I

Pour commencer, un conseil d'ambiance dont vous devriez faire profiter les joueurs avant de commencer la partie : ce premier acte fonctionne mieux s'ils ne se débattent pas trop. Ils auront l'occasion, par la suite, de marquer des points contre l'ennemi. Mais pour le moment, ils sont des *victimes*, pas des investigateurs chevronnés.

Dramatiquement parlant, ce premier acte est le plus complexe à mettre en scène, tout simplement parce que les personnages *subissent* plutôt que d'*agir*. Ils peuvent enquêter, mais tous leurs débuts de pistes se perdent dans les sables. Des gens meurent, ils ne comprennent pas pourquoi ; un fantôme tente de leur dire des choses incompréhensibles ; leur propre cerveau leur joue des tours… Bref, on n'est pas du tout dans le fonctionnement normal d'une investigation digne de ce nom, mais dans une espèce de cauchemar dont nos héros n'arrivent pas à se dépêtrer.

La manière la plus simple de gérer tout cela est de ne pas faire référence au passage du temps. Les jours se suivent de manière beaucoup moins rigide que d'habitude. Dans un scénario classique, savoir ce que les investigateurs font le 15 juillet à 13 h 18 peut être très important. Là, le 15 ressemble au 14 et au 16. Les acteurs travaillent, disent leur texte, rentrent chez eux vidés, se lèvent, vont au studio, disent leur texte… et de temps en temps, ils traversent un petit interlude bizarre, apparition de Carla, mort du père Collins, etc. S'ils veulent enquêter, libre à eux, mais le lendemain, ils se lèvent, vont au studio, disent leur texte, etc.

Attendez-vous à ce qu'ils se rebellent contre cette routine. Le texte les laisse « tomber malade » ou refuser de venir jouer… pendant un jour ou deux. Ensuite, soit ils se sentent assez bien pour reprendre le travail, soit le joueur perd le contrôle de son personnage le temps de terminer le tournage.

Notes de mise en scène

L'acte I n'est pas linéaire, ce qui signifie qu'il présente des événements en vrac, et que c'est à vous de vous débrouiller pour leur donner une cohérence. C'est un travail difficile, mais très gratifiant. L'autre côté déroutant de ce scénario est que les événements surnaturels s'y déroulent indépendamment de l'enquête. Les personnages n'ont pas moyen d'affecter le tournage du film, qui est juste une toile de fond. L'ennemi ne réagit pas à leurs actions, tout simplement parce qu'à ce stade, il n'y a pas d'ennemi, juste des *effets* – l'effet du tournage sur les acteurs, et celui de l'homme pâle sur une partie des personnages non-joueurs, mais il n'y a aucun moyen de remonter aux *causes*. C'est voulu.

• Vous pouvez mêler enquête et événements. Dans ce cas, les investigateurs participent au tournage dans la journée, et cherchent à comprendre ce qui se passe à leurs moments perdus. Ils ne seront pas capables de saisir grand-chose avant la fin des prises de vue. C'est la meilleure solution, mais aussi la plus difficile.

• Vous pouvez aussi conserver une séparation relativement rigide. Les investigateurs participent au tournage, voient les cadavres s'entasser autour d'eux, essayent d'enquêter, mais leurs efforts avortent, faute de temps ou d'énergie. Ce n'est qu'une fois le tournage terminé qu'ils reprennent leur vie en main et qu'ils commencent à progresser dans l'enquête.

Les avertissements

Les véritables ennuis commencent dès le 11 juillet, au lendemain de la reprise du tournage. Les acteurs trouvent dans leur boîte des messages anonymes, assemblés avec des caractères découpés dans le *Los Angeles Times*. Ils sont laconiques, mais inquiétants (voir le Document 2, ci-contre).

C'est le début d'un véritable harcèlement. Quelqu'un les appelle au milieu de la nuit pour leur répéter la même chose (une voix d'homme, neutre et étouffée par un mouchoir). L'avertissement est graffité sur le mur de leurs maisons. Un soir, l'un des personnages trouve un paquet d'allume-barbecue sur son paillasson. Un autre a droit à un jerrican tout neuf (et vide).

Les quatre acteurs non-joueurs décident de rester. Pour ceux qui ne démissionnent pas, la pression monte d'un cran. On crève les pneus de leurs voitures. On jette des pierres dans leurs fenêtres. On menace, toujours au téléphone, de s'en prendre à leurs proches… La famille et les amis croient d'abord à une mauvaise plaisanterie, avant de s'inquiéter. Leur angoisse, tout à fait sincère, risque de déteindre sur les personnages !

Bien entendu, les investigateurs peuvent appeler la police. L'enquête, menée mollement, ne débouche sur rien. La réaction de von Scelzin est couverte au paragraphe suivant. Enfin, si nos héros prennent eux-mêmes l'affaire en main et organisent une surveillance, il est possible qu'ils obtiennent des résultats. Reportez-vous au paragraphe « Des adversaires », p. 18.

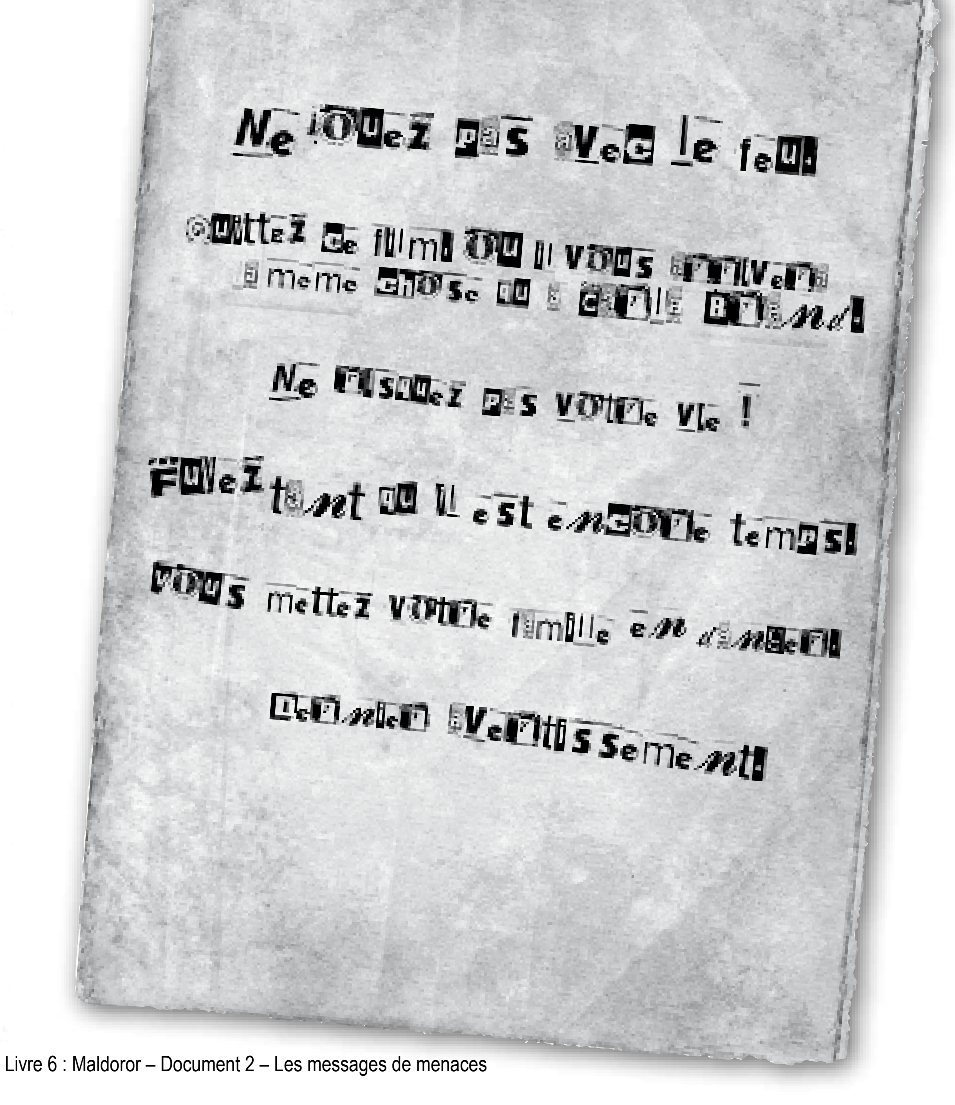
• **Et si… les investigateurs envisagent de céder ?** Si un ou plusieurs personnages décident de quitter le tournage, jouez une discussion avec von Scelzin. Il est furieux, puis suppliant, et finit par offrir d'augmenter leur cachet de 30 %. Peu après, le futur démissionnaire reçoit la visite d'un avocat, qui déclare agir au nom des producteurs. Il n'est pas menaçant, mais rappelle que le contrat que l'acteur a signé prévoit qu'il versera un gros dédit en cas d'abandon du tournage. Un coup de fil à son banquier lui confirmera qu'il a besoin de cet argent. Peu après, son agent appelle et le sermonne sur le thème « à quoi ça sert que je me crève à te trouver des rôles si tu te grilles auprès des réalisateurs ? » Au fond, à quoi bon s'énerver ? Il ne reste que vingt jours de prises de vue. Ce n'est pas la mort !

Blaskov et Hull

Si les acteurs expliquent à von Scelzin qu'ils se sentent menacés, le réalisateur déclare qu'il va prendre des mesures. Le lendemain, ils croisent une paire d'inconnus sur le plateau. Von Scelzin les présente à l'équipe pendant la pause déjeuner.






Ne jouez pas avec le feu!

Quittez ce film ou il vous arrivera la même chose qu'à Carl Brand!

Ne risquez pas votre vie !

Fuyez tant qu'il est encore temps!

Vous mettez votre famille en danger!

Dernier avertissement!

Livre 6 : Maldoror – Document 2 – Les messages de menaces

- **Jim Blaskov** est un ancien du FBI qui porte costume noir, cravate noire et lunettes noires comme une seconde peau. Il a les cheveux en brosse, la mâchoire carrée et d'énormes poings dont il se sert en artiste. C'est un enquêteur passable, avec un problème de boisson qui lui a valu d'être renvoyé du Bureau.

- **Arnold Hull**, son partenaire, préfère les jeans et les chemises colorées. Il a les cheveux mi-longs, une moustache et un don pour se fondre dans la foule. Il est doué pour faire parler les gens, mais paresseux, avec une tendance à faire au plus simple.

« Tous les deux s'occuperont de protéger le plateau dans la journée, déclare von Scelzin. Ils surveilleront vos résidences dans la soirée. Si vous avez le moindre problème, vous pouvez les joindre à toute heure du jour ou de la nuit. »

Les deux gardes du corps ne fraternisent pas avec leurs protégés. Ils se contentent de rester à l'arrière-plan, vaguement menaçants. Si les investigateurs les contactent après avoir reçu une lettre de menaces, ils viennent, font le tour des environs pour s'assurer que personne ne se cache dans les buissons, puis retournent se coucher (60 % de chances) ou se mettent en planque dans la rue, au cas où (40 % de chances).



Blaskov et Hull sont détectives privés. Leur agence a une réputation correcte sans plus, et ils sont prompts à faire remarquer qu'ils ont été embauchés pour protéger les acteurs, pas pour remonter à l'origine des menaces. Ils perçoivent l'affaire comme un job pépère, qui leur donne l'occasion de gagner de l'argent sans avoir grand-chose à faire.

En théorie, ils sont là pour veiller à ce que le film se fasse, et l'homme pâle ne devrait pas les toucher. En pratique, c'est plus compliqué. S'ils se lient trop étroitement

Les lieux

Le tournage se déroule sur le plateau 3 des studios Ambrose, un complexe qui se consacre aux besoins des « productions indépendantes ». En clair, c'est une série de grands hangars à l'extrême périphérie d'Hollywood, où tout est bricolé avec des bouts de ficelles par des techniciens plus ou moins compétents, mais disposés à se laisser exploiter et payer avec un lance-pierre. Von Scelzin est arrivé avec sa propre équipe et évite autant que possible de faire appel aux « talents » locaux.

Le hangar baptisé « plateau 3 » est occupé par les décors du film, une série de pièces sans plafond ni murs, reconstituant la grande demeure bourgeoise où se déroule l'essentiel de l'action. Von Scelzin ne croit pas aux décors naturels !

En ce mois de juillet 1969, le plateau 1 est inoccupé. Le plateau 2 résonne de coups de marteau – des charpentiers s'affairent à y monter un saloon et l'intérieur d'une mine pour un western dont le tournage doit commencer fin août. Quant au plateau 4, il grouille d'activité : Roger Norman, célèbre réalisateur de films de série B, est en train d'y tourner *Le Règne du monstre*, son vingt-cinquième film d'horreur. Il y est question du dernier descendant d'une vieille famille qui rentre au pays pour découvrir que son nom terrifie tout le monde. Les notables viennent le voir pour le supplier de ne pas ouvrir la chambre scellée du grenier. En revanche, une énigmatique et troublante jeune femme le pousse à agir. Bien sûr, il finit par céder, et l'entité qu'il libère sème la mort, aidée de la jeune femme qui s'avère être une sorcière. Le carnage dure jusqu'au moment où, soutenu par son amour d'enfance, le héros parvient à jeter la sorcière du haut de la falaise et à enfermer le monstre à nouveau, mais pour combien de temps ? Tout cela forme une splendide fausse piste, que vous pouvez parsemer de noms lovecraftiens. « Hé, est-ce que l'accessoiriste a livré *Le Livre de l'Arabe fou* ? »





Maldoror, Blaskov et Hull

La mort de Blaskov s'inspire du Chant premier : « Malheur au voyageur attardé ! Les amis des cimetières se jetteront sur lui, le déchireront, le mangeront, avec leur bouche d'où tombe du sang ; car, ils n'ont pas les dents gâtées. »
Celle de Hull vient du Chant deuxième, où Maldoror regarde des requins dévorer des naufragés avant de se jeter à l'eau et de s'accoupler avec la plus féroce des femelles. Si les investigateurs prennent le temps d'interroger les témoins du drame de l'aquarium, beaucoup se souviennent que lorsqu'il a plongé dans le bassin, Hull était non seulement nu, mais aussi en érection.

avec les personnages, ou s'ils bousculent leurs « fans » plutôt que de neutraliser les hippies, il ne les rate pas. Maldoror n'a jamais aimé les figures d'autorité ! Leur mort est tout à fait optionnelle, mais vous permet de faire monter la tension pendant le tournage.

Le destin de Blaskov

En arrivant un matin, les investigateurs découvrent des voitures de police devant le plateau 4. Le travail est suspendu, et des policiers sont en train de prendre le témoignage des techniciens de Roger Norman.
L'un des décors du *Règne du monstre* est un cimetière composé d'un modeste bouquet de pierres tombales en polystyrène, d'arbres morts et d'une machine à fumée. À son arrivée, la scripte y a trouvé le cadavre démembré de Jim Blaskov. Il sera identifié en fin de matinée. Le lieutenant DiRupio passe l'après-midi à demander aux personnages si le privé avait des ennemis, tout en s'étonnant de ne pas voir Hull.
Les jours suivants, les investigateurs peuvent apprendre que d'après l'autopsie, Blaskov semble avoir été attaqué, puis dévoré, par d'énormes chiens. Inutile de dire qu'il n'y a rien de tel aux studios Ambrose. Et si les joueurs se posent la question, il n'y a pas non plus de tunnel par où des goules auraient pu arriver.

Le destin de Hull

Hull reste introuvable pendant un jour ou deux. Il ne réapparaît que pour mourir d'une manière atroce et spectaculaire (voir le Document 3, ci-contre).

Dérapages

Distillez les événements qui suivent petit à petit. Graduez-les en fonction de votre groupe. Ne faites pas tout arriver tout en même temps, ou à la même personne. Faites en sorte que chaque investigateur ait sa ration de problèmes, et que tous n'aient pas les mêmes.

Mauvais rêves

Les personnages font des cauchemars où ils revoient la mort de Carla, avec des variantes. Parfois, elle brûle, mais n'a pas l'air de le remarquer et revient prendre sa place sur le plateau. Parfois, elle met le feu au studio, et tout le monde périt dans les flammes. D'autres fois, c'est von Scelzin qui se suicide, ou un autre acteur. Après deux ou trois rêves de ce genre, l'un d'eux assiste à

son propre suicide, à la place de Carla. Tout cela est désagréable, mais à peine surnaturel : leur cerveau a du mal à gérer le stress engendré par le tournage.

Visions

Au milieu d'une scène avec Lara, l'acteur se retrouve à donner la réplique à Carla, atrocement brûlée, mais qui débite son texte avec un naturel parfait. L'hallucination (qui n'en est d'ailleurs pas une) dure quelques secondes. Elle se reproduit de temps en temps. Carla apparaît dans les endroits les plus imprévus, d'abord superposée à Laura, puis seule. Elle se comporte exactement comme avant sa mort, dont elle ne semble d'ailleurs pas avoir conscience. Elle est gentille, positive, souriante et carbonisée.
Au bout de plusieurs apparitions, son comportement se modifie. Elle semble anxieuse, et désireuse de dire quelque chose, sans réussir à se faire comprendre. Ses interventions sont des discours sur le thème « le masque et le visage ». « L'un couvre l'autre, mais pas nécessairement dans cet ordre. Arrachez votre visage pour trouver le masque. Ou est-ce le contraire ? Tout est masqué, sauf ceux qui ont l'air de l'être. »
Le fantôme de Carla essaye confusément de leur faire comprendre que le film et leurs rôles sont truqués et dissimulent autre chose.

Hallucinations

De temps en temps, tous les acteurs souffrent d'hallucinations mineures. Les premiers temps, ils se voient dans le costume de leur rôle, puis ce sont les décors qui changent. Leur maison commence à ressembler au plateau, puis ce dernier se métamorphose à son tour en autre chose, qu'ils ne verront jamais précisément. Décrivez-le par bribes : des plafonds immenses couverts de moulures, de gigantesques glaces au cadre doré, des statues de marbre, du parquet qui grince sous leurs pas…

Touchés par Melpomène

En pleine scène, un ou plusieurs personnages perdent le contrôle de ce qu'ils étaient en train de dire. Ils ont un bref passage à vide, dont ils émergent pour trouver les techniciens tout pâles et von Scelzin silencieux. Lorsqu'ils demandent ce qu'ils ont dit, les autres ne s'en souviennent plus très bien, mais il semble que c'était quelque chose de génial, de prodigieux. Ils sortent de là épuisés, comme s'ils venaient de courir un marathon. D'après les techniciens, von Scelzin garde les pellicules sous clé, au laboratoire du studio. Il n'accepte pas que les acteurs les visionnent. Il semble d'ailleurs de plus en plus mal à l'aise. Cela se produit avec une fréquence accrue, jusqu'au moment, dans les derniers jours du tournage, où personne ne contrôle plus rien…

SUICIDE AU REQUIN BLANC !

CARNAGE À L'AQUARIUM ! VISITEURS ET EMPLOYÉS SOUS LE CHOC !

Aujourd'hui, peu avant midi, l'un des visiteurs de l'aquarium de Los Angeles s'est jeté dans le bassin de Bérénice, le grand requin blanc.
« On n'a pas eu le temps de réagir, nous a déclaré James Styles, l'un des témoins. Il a enlevé sa chemise et retiré son pantalon, puis il a piqué une tête là-dedans, comme si c'était une putain de piscine. »
Le professeur Carl Benchley, de l'aquarium, ne comprend pas. « Contrairement à ce que l'on croit généralement, les requins ne s'intéressent pas aux humains, du moins tant que ceux-ci ne sont pas blessés. Mais là, Bérénice s'est précipité sur lui et l'a mis en pièces en quelques secondes. Nous allons sûrement devoir l'abattre. »
Le suicidé a été identifié grâce à son permis de conduire, qui se trouvait dans ses vêtements. Il s'agit d'un certain Arnold Hull, un détective privé.

Livre 6 : Maldoror – Document 3 – Suicide au requin blanc !

Égarés dans leur rôle

Ces « trous » ne restent pas sagement confinés sur le plateau, ils envahissent la vie privée des acteurs. Limitez-vous à un incident par personnage, en point d'orgue de tout ce qui a précédé. Au cours d'une



Carla Brand
Fantôme d'actrice

POU	14
Adversité	75 %

Pouvoirs
- **Superposition** : Elle peut occuper le même espace que Laura Mansell, qui est « elle », juste « une autre elle ». Il lui arrive même de lui souffler ses répliques.
- **Matérialisation** : Elle peut apparaître à volonté à une ou plusieurs personnes de son choix. Dans ce cas, elle semble tout à fait matérielle et peut leur parler… mais pour le reste du monde, elle est invisible et inaudible. Aux yeux des témoins, les investigateurs discutent avec des éléments de décor.

Compétences

Avertissements cryptiques	80 %
Se montrer terre-à-terre	75 %

soirée tout à fait ordinaire avec des amis (leur maîtresse, leur femme, etc.), ils ont un blanc… lorsqu'ils reviennent à eux, tout le monde les regarde d'un air horrifié. Ils viennent de couvrir leurs invités d'insultes, ou de faire une déclaration absolument choquante. Il leur faudra peut-être un moment pour le comprendre mais, pendant un bref instant, ils se sont comportés comme leur rôle dans le film le dictait.

Vos plus grands fans

Pour un projet confidentiel, le film attire des curieux. Pourtant, aucune revue de cinéma ne l'a encore mentionné, et normalement, les personnages ne sont pas (ou plus) assez célèbres pour attirer des groupies. Quoi qu'il en soit, les acteurs voient tous, de temps en temps, des gens qui semblent s'intéresser de très près à leur carrière.

- **Mike Gein**, un journaliste d'une revue professionnelle, les contacte pour une interview. Il se rend sur le plateau et prend quelques minutes pour discuter avec chacun des acteurs, posant des questions pointues sur leur carrière et leurs ambitions, notamment pour ce film et ce qu'il signifie pour eux. Il insiste sur la bizarrerie de leurs conditions de travail et les interroge sur son impact sur leur jeu. Gein est juste un petit rouage de la machine de promotion hollywoodienne, actionné par von Scelzin, mais il devrait paraître louche aux investigateurs.
- Vers la fin du tournage, au moment où ils sont « à côté de leurs pompes », un petit groupe de fans commence à s'agglutiner à l'entrée des studios Ambrose. On y trouve l'habituel fond de jeunes paumés, plus une pincée d'un peu tout : des types sérieux en costume cravate, des ménagères entre deux âges, quelques enfants. Les hippies de Tom, présentés plus loin, se servent de l'attroupement pour les surveiller sans se faire remarquer. Tout ce monde guette leur arrivée et leur départ, et tente d'arrêter leurs voitures pour leur faire signer des autographes – si l'acteur se prête au jeu, une fois rentré chez lui, il se demande s'il n'a pas signé du nom de son personnage… ou d'un autre nom dont il n'arrive plus à se souvenir, mais qui était *important*.
- Tous reçoivent des lettres d'encouragement venues des quatre coins des États-Unis. Certaines sont banales, d'autres… moins. Un exemple posté du Wisconsin et adressé à Jeanette Steling se trouve sur le Document 4, ci-contre. Ce n'est pas une « piste », dans la mesure où il n'y a rien à remonter là-bas, mais ce n'est pas une raison pour ne pas s'amuser avec ! Attendez la fin de l'acte I. Au moment où les personnages pensent avoir tout bouclé et se préparent à partir pour la côte est, Steling reçoit la visite d'une paire d'agents du FBI. Ils souhaitent juste l'informer qu'ils ont trouvé d'épais albums pleins de coupures de journaux sur elle dans l'antre d'un « tueur fou » que le Bureau vient d'arrêter. Il a fait quatre victimes, qui lui ressemblaient toutes. Quant à lui, c'est un banal « John Doe », sans relief ni aspérités… en dehors de ses rêves, bien sûr, mais le FBI n'a pas creusé par là.



La double mort du père Collins

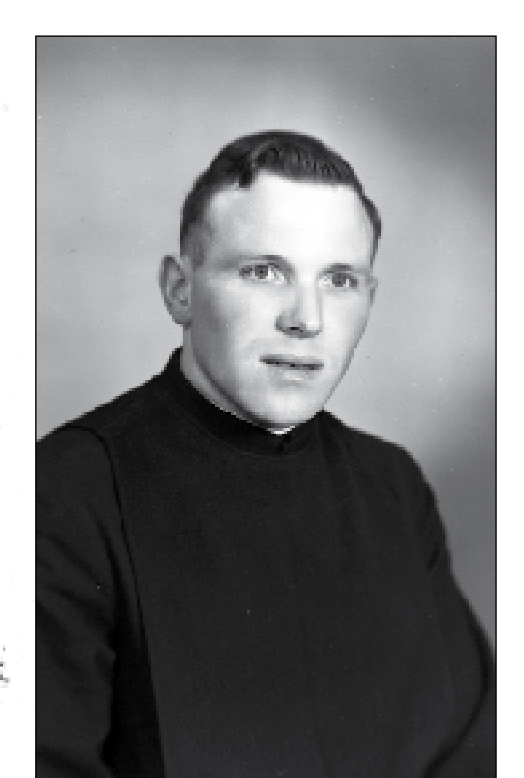
Cet événement est un exemple de ce qui peut se produire pendant le tournage. Nina Eldolor est croyante. Elle n'insiste pas trop là-dessus, mais elle va à la messe toutes les semaines, se confesse régulièrement, et participe au chœur de l'église. Son

confesseur, le père Daniel Collins, a de l'influence sur elle. Un jour, Nina mentionne que le prêtre s'inquiète pour elle. La mort de Carla l'a profondément marquée, et Collins, qui en a conscience, lui a conseillé de prendre des vacances.

Le père Collins est mort !

Le lendemain, Nina Eldolor, en larmes, téléphone à la production. Elle ne sera pas là aujourd'hui : elle vient d'apprendre que le père Collins était mort. Elle appelle ensuite les investigateurs – et ce, quelles que soient leurs relations. Elle leur demande de la retrouver à l'église Saint-John-the-Baptist.
Si les personnages acceptent, ils peuvent se dégager sans trop de mal, même si von Scelzin râle pour le principe. Ils arrivent à l'église au moment où la police remballe. Le corps, couvert d'un drap, est chargé dans une ambulance. L'inspecteur DiRupio mordille un bout de crayon à l'arrière-plan. Il est possible de jeter un coup d'œil au cadavre, dont l'état justifie une perte de 1/1d4 points de SAN. Le prêtre, vêtu de son seul pantalon de pyjama, a le visage bleui et la langue enflée des victimes de strangulation. Pire, son torse et son cou sont couverts de centaines de marques rondes et rouges, comme des traces de… ventouses ?

Ignorés par une police négligente, les investigateurs sont libres de se balader comme ils le désirent dans l'église. Les signes de lutte sont nombreux : bancs bousculés, pique-cierges renversés, etc. DiRupio leur confie que l'affaire semble parfaitement claire. Pour une raison inconnue, le prêtre quitte le presbytère. Vêtu d'un bas de pyjama et d'une paire de pantoufles, il se rend à l'église, où il est attaqué par des voleurs – il leur montre les troncs et le tabernacle, vides et fracturés.



Je suis un grand admiratteur et j'espère que plutar je pourrai faire comme vous et tourner des films où je mettrai à nu la corrupession de ce monde et j'exposerai l'ipocrisie des élites et surtout je tuerai des filles qui crieront fort quand j'arriverai avec mon contteau. Après, je les laisserai pourrir et j'attendrai qu'il en arrive d'autres à qui je ferai pareille et ça fera un superfilm... mais ça serait peut-être mieux si je les mangeais, aussi. Qu'est-ce que vous en pensez ?

Bisous,

Livre 6 : Maldoror
Document 4 – Une lettre de fan

Les malandrins étaient accompagnés d'une pieuvre géante, qui a pourchassé le père Collins dans toute l'église avant de le rejoindre près du tabernacle et de l'étrangler. « Et maintenant, soyez gentils, dégagez, j'ai du travail. » DiRupio semble soudain très las…
Les investigateurs peuvent récupérer Nina, qui sanglote dans un coin, et essayer de lui remonter le moral. La conversation commence banalement, comme toutes les scènes de réconfort que les joueurs ont traversé au cours de nombreuses parties de *L'Appel de Cthulhu*… et dérape quand Nina admet candidement qu'elle était au presbytère, faisant des choses fort peu catholiques avec le père Collins. Elle n'hésite pas à entrer dans les détails et à exprimer son dégoût pour une religion qui nie cet aspect de l'humanité au profit du déni et de la souffrance. D'ailleurs, Collins partageait son avis.
Les investigateurs sont libres de continuer à enquêter, quitte à s'introduire dans le presbytère qui, bizarrement, est meublé comme un bordel 1900, velours rouge et tentures noires. La chambre du père Collins contient des accessoires érotiques importés du Danemark et les œuvres complètes du marquis de Sade, entre autres…
L'air blasé, le médecin légiste confirme le diagnostic de DiRupio : l'assassin est une pieuvre dotée de tentacules d'au moins trois

Maldoror et le père Collins

La mort onirique de Collins répond au Chant deuxième, où Maldoror, changé en pieuvre cosmique, règle ses comptes avec Dieu.
« Quel ne fut pas son étonnement, quand il vit Maldoror, changé en poulpe, avancer contre son corps ses huit pattes monstrueuses, dont chacune, lanière solide, aurait pu embrasser facilement la circonférence d'une planète ! » et « Renversant de leur socle les annales du ciel, où, par je ne sais quel tripotage infâme, étaient consignées sa puissance et son éternité, j'appliquai mes quatre cents ventouses sur le dessous de son aisselle, et lui fis pousser des cris terribles. »

mètres, qui a brisé le larynx du prêtre. Hélas, ses empreintes ne figurent pas au fichier.

Non, le père Collins n'est pas mort !

Les investigateurs finissent par se séparer, convaincus d'avoir mis la main sur une piste, certes bizarre, mais une *piste*, comme dans un foutu scénario normal.
Hélas, le lendemain, Nina, en pleine forme, mentionne le pique-nique de la paroisse qu'elle prépare avec le père Collins. Elle s'indigne de tout sous-entendu graveleux. Si les personnages appellent le presbytère, le prêtre leur répond en personne. Il va très bien, merci.

Finalement, le père Collins est bien mort !

Le journal du lendemain matin consacre un entrefilet à la mort brutale du père Collins, survenue dans la soirée du jour où les investigateurs se sont assurés qu'il était bien vivant (voir Document 5, ci-dessous).
Au studio, Nina n'a pas encore appris la nouvelle. Lorsqu'elle voit l'article, elle fond en larmes, mais son chagrin ne débouche sur aucune confidence scabreuse.
Si les investigateurs s'arrangent pour visiter le presbytère, ils n'y trouvent rien de spécial. C'est un endroit banal, où un prêtre ordinaire veillait sur des paroissiens sans histoire, et pas un bordel truffé d'ouvrages salaces.
La police n'est pas représentée par DiRupio, mais un agent qui les prie de dégager. L'autopsie conclut à une mort accidentelle.

Livre 6 : Maldoror
Document 5 – Mort subite d'un prêtre

MORT SUBITE D'UN PRÊTRE

Le père Daniel Collins, de la paroisse Saint John the Baptist, est mort brutalement hier au soir. Comme il en avait l'habitude, il s'est rendu chez *Delia's*, un petit restaurant situé en face de son église, pour une tasse de thé et une part de tarte aux cerises.
« Il a pris une bouchée de tarte et d'un seul coup, d'un seul, il a commencé à s'étouffer, nous a déclaré Delia Rosen, la propriétaire de l'établissement. Je me suis précipitée, on a essayé de le faire respirer, mais il n'y a rien eu à faire. »
La police se refuse à tout commentaire en attendant le résultat de l'autopsie, mais nos sources au commissariat local laissent à penser qu'il s'agit d'une « fausse route » tragique.
Âgé de 33 ans, le père Collins était à la tête de la paroisse Saint John depuis cinq ans. Il était très apprécié de ses paroissiens.

Les autres acteurs

En dehors des personnages et de Carla/Lara, la distribution compte quatre personnes. Deux ou trois figurants apparaissent dans certaines scènes, mais ils ne savent rien.
Logiquement, les investigateurs devraient interroger leurs collègues en premier. Tous ont eu droit à des menaces téléphoniques. En dehors de ça, ils n'ont rien à dire, mais leurs interventions devraient rajouter à l'ambiance.

- **Lara Mansell** est très perturbée par le tournage, mais elle attribue l'ambiance malsaine au fantôme de Carla, ce en quoi elle n'a pas tout à fait tort. Si vous avez envie de rajouter une scène, elle pourrait traîner les personnages chez un médium pour stars, à 500 $ la consultation. Carla se manifestera peut-être, mais elle ne sera pas plus claire que d'habitude. En revanche, le médium fait une crise d'angoisse spectaculaire, et termine la séance à l'hôpital.
- **Mary Sheldon** passe ses pauses à boire. Elle est terriblement tendue. Les derniers jours, elle vient travailler comme dans un rêve, et visiblement sans être entièrement lucide. Quelques jours plus tard, la presse à scandales annonce son hospitalisation pour « dépression nerveuse ».
- Au début du tournage, **James Gordon** était un gentil vieux monsieur blagueur. À la fin, son personnage a beaucoup déteint sur lui. Il examine tout le monde, sans distinction d'âge et de sexe, avec une petite lueur lubrique dans le regard. Si les investigateurs cherchent un peu, ils apprendront qu'il est devenu un client assidu des bordels les plus décadents de la ville, et que ses appétits révulsent même les plus endurcis des pensionnaires.
- **Nina Eldolor** est secouée par la probable mort du père Collins. En dehors de ça, elle traverse le tournage sans trop de dégâts apparents. En revanche, elle n'assiste pas à la petite fête du 2 août. Si les investigateurs s'efforcent de la retrouver, elle fait une retraite au couvent Saint-Francis, dans les collines. Elle envisage sérieusement de prononcer ses vœux et d'oublier à jamais le cinéma.

Les techniciens

Dans l'ensemble, ils ne sont pas très utiles, à deux exceptions près.

- **Janet Anglin**, la scripte, peut leur expliquer qu'il n'existe pas de scénario complet. Von Scelzin reçoit les scènes deux jours avant

de les tourner et il les remet presque aussitôt aux acteurs.
- **Bertie Lammas**, l'un des cadreurs, était juste à côté de Carla lorsqu'elle s'est écroulée. Il est presque sûr que ses cris n'étaient pas inarticulés. Elle essayait de dire quelque chose, sans doute dans une langue étrangère. Il a beau faire, il ne se souvient pas de ce que c'était. Si les investigateurs sont créatifs, ils penseront peut-être à le faire hypnotiser. Dans ce cas, le souvenir remontera à la surface. Carla criait : « Le roi arrive ! Le roi arrive ! », en français. Or, elle ne parlait pas un mot de français…

Von Scelzin

Même poussée, une enquête sur son passé ne révèle rien. Il est exactement ce qu'il a l'air d'être : un exilé excentrique, bourré de talent, qui jouit d'une coquette fortune et la dépense en tournant les films qu'il a envie de tourner, sans se soucier de logique commerciale.

Logiquement, les joueurs devraient s'en méfier comme de la peste, et essayer de trouver le petit détail qui démontrera que c'est un infâme grand sorcier aux plans particulièrement tordus. Il n'en est rien, malheureusement, et s'ils vont le voir, ils pourront s'expliquer avec lui.

Il y a un an, au cours de la dernière cérémonie des Oscars, il a eu une conversation avec l'un de ses amis, un certain William Saville. Von Scelzin s'est plaint de l'incapacité du cinéma à transmettre de véritables émotions. Saville a ri, et lui a dit qu'il était tout à fait certain qu'il serait possible de tourner un film qui bouleverserait réellement les spectateurs. Après une petite pause, il a ajouté que von Scelzin pourrait parfaitement en être le réalisateur, s'il consentait à « oublier ses méthodes de travail surannées » : « Elles vous limitent, tous autant que vous êtes. » Une chose en entraînant une autre, cela s'est terminé par un pari, von Scelzin acceptant de travailler aux conditions de Saville, et s'engageant à verser 100 000 $ si le film avait du succès. (Saville ne connaît rien des vrais projets de son fils, qui ne lui a donné que quelques informations pour « appâter » un réalisateur.)

Quelques mois plus tard, von Scelzin recevait une liste de rôles et un très gros chèque pour couvrir ses premiers frais. Quelques jours avant le début du tournage, il a commencé à recevoir d'épaisses enveloppes, avec le cachet de la poste d'Arkham, un bled perdu au fin fond du Massachusetts. Elles contenaient les scènes à tourner… sans numéro d'ordre, et avec une petite note manuscrite lui ordonnant de brûler les textes après tournage. Il a beaucoup hésité, mais il s'est fidèlement exécuté. Quant aux bobines déjà tournées, il devait les envoyer au fur et à mesure chez Ugor & Fils, un laboratoire de Boston. Son accord avec Saville prévoyait qu'il n'aurait aucun droit de regard sur le montage, et qu'il pourrait tout juste assister à une projection privée, huit jours avant la sortie du film. Là encore, il s'y est tenu. Von Scelzin a tenté de joindre Saville, peu après le suicide de Carla, pour lui annoncer qu'il arrêtait tout et qu'il payerait les 100 000 $. Saville a compati, mais lui a suggéré de continuer. « Il m'a demandé si je n'avais pas envie de voir à quoi ressemblerait le film, une fois terminé. Et j'ai fini par céder ! »

Où sont les pellicules ?

Ugor & Fils est dans l'annuaire de Boston, consultable via les Renseignements. Un coup de fil sur place confirme aux investigateurs que oui, les envois de von Scelzin sont bien arrivés à Boston. Ils les développent au fur et à mesure, et quelqu'un passe en prendre réception dans la foulée. Oui, leur interlocuteur pourrait décrire la personne qui les a prises, mais non, il ne le fera pas, en tout cas pas à des inconnus et pas au téléphone. Lorsque les personnages seront à Boston, ce sera une autre histoire.

Si les investigateurs arrivent à remonter jusque-là avant la fin du tournage, M. Ugor aura peut-être encore les deux dernières bobines, mais le temps qu'ils arrivent à Boston, il les aura remises à leur propriétaire.

William Saville, 1re prise

Il n'est pas très difficile de trouver des renseignements sur lui. Il suffit de consulter le *Who's who*, ou de lire les pages « économie » des journaux ; le père Saville est un riche entrepreneur de la côte est. Transport maritime, banque, industrie lourde… sa fortune se compte en millions de dollars, et c'est un personnage public. Il donne impartialement aux républicains et aux démocrates, et a ses entrées à la Maison-Blanche quel que soit le parti au pouvoir.

Il possède un hôtel particulier à Boston, un pied-à-terre à Washington et plusieurs maisons de campagne réparties sur toute la côte atlantique. Toutes les tentatives pour le joindre échoueront. D'après les domestiques, « M. Saville est à l'étranger et n'a pas communiqué de date de retour. »

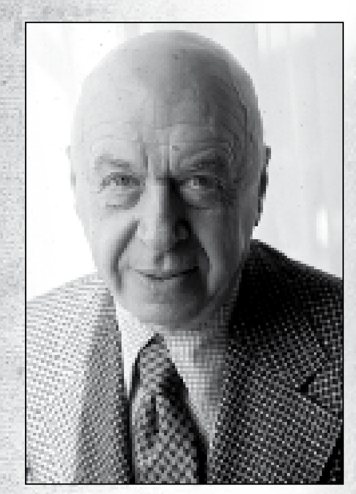
Les freins lâchent !

D'une manière générale, personne n'a envie de s'arrêter, même si le tournage devient de plus en plus bizarre. Les techniciens ne sont affectés qu'indirectement, mais tous ont des trous de mémoire, des passages à vide et du mal à se souvenir de ce qu'ils viennent de « mettre dans la boîte ». Certains se laissent vivre, d'autres trouvent l'expérience angoissante. **Victor**

Pertes de SAN

C'est un point très délicat, particulièrement pour ce scénario. Gérez-les vous-même, en lançant les dés derrière votre écran, et tenez les comptes sur une feuille, sans communiquer les résultats aux joueurs. Du coup, au bout de quelques heures de jeu, ils ne sauront plus si leurs personnages sont encore solides ou sur le point de voler en éclats au premier bruit un peu inquiétant. Voici un petit barème :
- Pour la scène du suicide, 1/1d4 points de SAN.
- Les apparitions de Carla devraient leur coûter 1/1d6 points de SAN chacune.
- Pour les premières hallucinations, retirez 0/1 point.
- Par la suite, plutôt que de perdre du temps à gérer les détails, comptez 1d4 points par semaine de tournage. Entre la mort de Carla et la fin de la réalisation, il y a trois semaines.

Faites en sorte que personne ne devienne fou tout de suite. En revanche, vous pouvez prendre à part les joueurs les plus touchés et leur conseiller d'appuyer sur les petites faiblesses de leurs personnages. Elles sont là pour ça.



Anton von Scelzin
Réalisateur inspiré

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	70

Compétences

Crédit	55 %
Diriger une bande d'acteurs indisciplinés	80 %
Humour à froid	50 %
Maintenir son monocle en place quelles que soient les circonstances	75 %
Pratique artistique (cinéma)	75 %
Psychologie	60 %
Regard hautain	80 %

Langues

Allemand	90 %
Anglais	70 %
Français	20 %

Armes

• Cravache Dégâts 1d3 +2	60 %
• Sabre Dégâts 1d8 +2	55 %
• Carabine SKS Dégâts 2d6 +1	50 %
• Revolver cal. 45 Dégâts 1d10 +2	40 %

« Vic » Perkins, l'un des cadreurs, finit par réaliser que la meilleure manière de passer la journée est de fumer un énorme joint avant de venir. Et un autre le midi. En fin de tournage, il fume pendant les prises. Cela n'affecte pas son travail.

À ce stade, si les personnages décident quand même de se retirer, en passant outre à la colère du producteur et aux problèmes financiers qui les attendent, ce n'est plus très grave. Pendant un ou deux jours, ils vont se sentir déprimés, mous… Ensuite, ils vont avoir un trou de plusieurs jours. Ils reprendront leurs esprits au téléphone, en pleine conversation avec von Scelzin, qui les félicite pour leur brillante performance et les invite à assister au cocktail de fin de tournage. On est le 2 août, et ils ont perdu la conscience de plusieurs semaines de leur vie.

Dans la soirée du 2 août, von Scelzin organise une petite soirée pour fêter l'événement, à laquelle assistent acteurs et techniciens. Tout le monde semble euphorique, comme soulagé d'un gros poids. À partir de ce moment, la vie des investigateurs redevient brutalement normale, pour quelques jours. Leurs ennuis reprendront dans l'acte II, lors du montage du film.

Un attentat

Peu après la fin du tournage, au milieu d'une nuit, le laboratoire de développement du studio Ambrose prend feu. Les dégâts sont importants, mais il n'y a aucune victime. Le lieutenant DiRupio, mis sur l'affaire, constate qu'il s'agit d'un incendie criminel. Logiquement, les bobines du film auraient dû être développées là. DiRupio revient donc voir von Scelzin, puis les personnages. Cette fois, il est à la recherche de « quelqu'un qui aurait pu vouloir empêcher le film de sortir ». Si Blaskov et Hull sont morts, il a aussi récupéré ces deux enquêtes.

Si les investigateurs ont porté plainte parce qu'ils ont reçu des menaces, il écoute très attentivement leur témoignage, engueule l'agent qui a classé l'affaire sans lui en parler, et promet qu'à l'avenir ses hommes seront plus vigilants. Dans la mesure où, depuis la fin du tournage, le harcèlement a cessé, il ne prend pas un très grand risque en l'affirmant.

C'est le moment de laisser les investigateurs jouer les Sherlock Holmes. Après avoir menacé les acteurs et tenté de détruire la pellicule, qui reste-t-il, le producteur étant inaccessible ? Le réalisateur, parfaitement !

S'ils vont le voir en lui demandant d'être prudent, von Scelzin éclate de rire et leur parle de ses safaris avec Hemingway, au début des années 50. Il a encore son fusil et des cartouches, et ce n'est pas une bande de petits voyous qui va l'empêcher de vaquer à ses affaires.

Le lendemain, il appelle les personnages depuis l'hôpital. Il a eu un accident de voiture, et DiRupio pense qu'on a saboté ses freins. Il conserve un revolver sur sa table de nuit, mais si par hasard, les investigateurs se sentaient d'humeur à monter la garde autour de son lit, il ne serait pas contre.

Des adversaires ?

Deux nuits plus tard, un faux infirmier entre dans la chambre du réalisateur, une seringue à la main. Son plan est de droguer le vieil homme, de le charger sur une civière puis de l'enfourner dans un minibus Volkswagen qui attend à l'extérieur de l'hôpital. Si von Scelzin est seul, son projet échoue de justesse, grâce à l'intervention d'une infirmière, mais il parvient à s'enfuir. Si les personnages sont là, tout peut arriver ! Avec un peu de chance, vous allez pouvoir mettre en scène un début de course-poursuite dans les rues de Los Angeles. « Un début » pour une raison bien simple : quelle que soit la voiture des investigateurs, elle sera toujours infiniment plus puissante que le minibus, et ils n'auront aucun mal à le rattraper.

L'apprenti ravisseur est jeune, brun, barbu et chevelu. Si les investigateurs mettent la main dessus, ils le trouvent remarquablement peu coopératif. Cela dit, son permis de conduire et ses papiers d'identité sont plus bavards que lui : ils donnent son nom (Jack McDermott) et son adresse, dans les collines, au nord de la ville.

Nantis de ces éléments, les personnages peuvent agir à leur guise. Appeler la police est efficace, mais manque de classe. Secouer Jack jusqu'à ce qu'il se décide à parler est plus productif. Les questions des investigateurs le déconcertent. Visiblement, il pensait qu'ils en savaient long, et il est très surpris de découvrir qu'ils en sont pratiquement au même point que lui. À partir de là, il sera peut-être possible d'établir des relations plus saines.

Le groupe de Jack est installé dans un petit ranch. C'est une communauté hippie comme il y en a beaucoup à l'époque : des jeunes gens à la dérive, qui vivent de petits boulots et parfois de petits trafics pas très légaux. Jack les présente à Tom, leur chef, un gros blond au regard un peu vague. Il est nettement plus méfiant que Jack, mais il finit par comprendre qu'ils sont plus ou moins dans le même camp. Son histoire est simple : depuis trois mois, à chaque fois qu'ils prennent du LSD, ils font de très mauvais trips. Au début, cela les a effrayés, puis ils ont cherché à comprendre. Parmi les visions, il y avait le visage de von Scelzin, un immense palais rococo et des voix qui récitaient des phrases dépourvues de sens. **Sadie**, la mère de la petite Galadriel, en a noté plusieurs. Les investigateurs n'auront aucun mal à les reconnaître : ce sont des bouts de leurs propres dialogues !

Pourquoi eux ?

Ils n'en savent rien et les investigateurs n'ont aucune chance de l'apprendre, mais Little Bob, l'un des garçons de la bande, s'appelle en réalité Robert C. Chambers. C'est un lointain arrière-neveu du Robert W. Chambers qui a ouvert la porte à Hastur et au Roi en jaune en écrivant les premières histoires les mettant en scène, au début du siècle. Robert sait qu'il porte le prénom d'un ancêtre écrivain, c'est tout.

Les hippies ont identifié von Scelzin sans difficulté et ont commencé à le surveiller quelques jours avant le suicide de Carla (qu'ils ont vu et revu dans leurs visions, exactement comme les personnages). À partir de là, ils ont tenté de « faire quelque chose », d'abord en essayant de faire fuir les acteurs, puis en détruisant le film en incendiant le labo. Leurs théories sont fumeuses et très éloignées de la réalité. Les deux plus populaires sont :

- une manipulation de la CIA, « un truc avec des images subliminales, tu vois ? » ;
- une machination satanique, avec von Scelzin dans le rôle du grand prêtre, les personnages comme acolytes et Carla comme sacrifice.

Le massacre

Les investigateurs ont établi le contact avec Tom et sa bande, ont compris qu'ils étaient dans le même camp et ont essayé d'élaborer ensemble un plan de bataille. Les personnages les trouvent sympathiques et comptent sur eux…

Exterminez-les.

Un soir, le membre du groupe qui s'entend le mieux avec Tom reçoit un coup de téléphone. Une voix d'homme, neutre, lui annonce « qu'il n'a plus de soucis à se faire pour cette bande de barbares crasseux. »

Une visite au ranch confirme les pires craintes des personnages. Les onze jeunes gens sont morts, dans des conditions bizarres. Tout indique qu'ils se sont entretués avec des couteaux de cuisine et à mains nues… Certains ont visiblement été torturés par leurs camarades, dans une incompréhensible explosion de haine. Le spectacle est assez terrible pour faire perdre 2/1d8 points de SAN.

De toute évidence, il y avait quelqu'un d'autre sur place. Sinon, qui aurait emmené la petite Galadriel ? Et qui aurait tracé sur le mur du salon, avec du sang, un curieux message en français (cf Document 6 page suivante) ? La police ne trouvera rien de plus, en dépit de l'intervention du FBI, qui s'en mêle pour gérer l'angle « kidnapping ». DiRupio s'avère incapable d'expliquer comment l'assassin a pu venir et repartir sans laisser de traces sur une route en terre battue. Bien entendu, c'est un coup de l'homme pâle, alias Maldoror.

Et maintenant ?

William Saville, le mystérieux financier, réside à Boston. C'est également là que les pellicules ont été envoyées. Quant au scénario, il venait d'Arkham. Une petite visite en

Une communauté

- **Tom.** Originaire d'un trou perdu « entre Chicago et les Rocheuses », il se sent bien à Los Angeles, à sa place, à son époque. Sans ces visions, il serait parfaitement heureux. Il est presque intimidant à force de sérénité.
- **Jack McDermott.** Techniquement, Jack est le propriétaire des lieux, mais il ne trouve pas ce détail très important. Il est amoureux de Daisy. Ce sentiment n'est pas payé de retour, ce qui génère parfois des tensions.
- **Little Bob.** Petit et maigre, avec une touffe de cheveux noirs et un collier de barbe pelé, Bobby écrit des textes de chanson et rêve au jour où il trouvera un interprète à la hauteur. Il se montre très protecteur avec June.
- **Igor.** En réalité, ce grand escogriffe s'appelle Pete, mais il est un peu bossu, alors… Plus morose que ses camarades, il est aussi mieux ancré dans le réel. Sans les mandats que lui envoient ses parents, le groupe aurait bien davantage de mal à joindre les deux bouts.
- **Nelson.** Dans une autre vie, « Nels » a fait la guerre, tout là-bas au Vietnam. Il a tué des gens, sans trop savoir pourquoi. Il en est revenu écœuré et désireux de faire savoir au monde entier que « c'est si facile de tuer, de détruire ». Aujourd'hui, il veut construire. Il est en couple avec Sadie et espère qu'ils auront une belle vie.
- **Sadie** et **Galadriel.** Une ravissante jeune femme blonde épanouie par la maternité, et une petite fille de 4 mois. Toutes deux sont couvées par Nels. Sadie l'aime, mais elle fait passer le bébé avant lui.
- **Penny.** Brune, elle affecte un look « gitan » et pense que son jeu de tarot lui parle… mais qu'elle ne le comprend pas toujours. Depuis que les visions ont commencé, tous ses tirages comportent la Tour foudroyée, le Diable et la Mort. Elle est terrifiée.
- **June.** Elle a 15 ans, prétend être majeure en dépit de l'évidence, et commence tout juste à se détendre après des semaines difficiles sur la route. Issue d'une famille bourgeoise et protectrice, elle n'a aucun talent particulier. Elle est proche de Penny.
- **Daisy.** Cette petite rouquine a la main verte. Elle se charge du potager de la ferme… et de faire pousser des substances illicites et récréatives, dont elle n'abuse pas. Elle est très terre-à-terre, et a été la dernière à admettre qu'il se « passait un truc ».
- **Swan.** Une Noire ravissante, qui se destine à la danse et écume les castings dans l'espoir de trouver quelque chose. Elle aime ses amis, sincèrement, mais elle ne se sent plus en phase avec eux. Elle aimerait retrouver un peu de normalité.
- **Lucy.** Vingt ans, un sourire ravageur, peu de tabous et aucune prudence… Quand elle y pense, Lucy se dit qu'elle aura une vie brève, mais intense, et ça lui va assez bien. Avec Tom, c'est la plus intriguée par cette histoire de visions, et celle qui se méfie le plus des personnages.



Tom
Hippie en chef

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

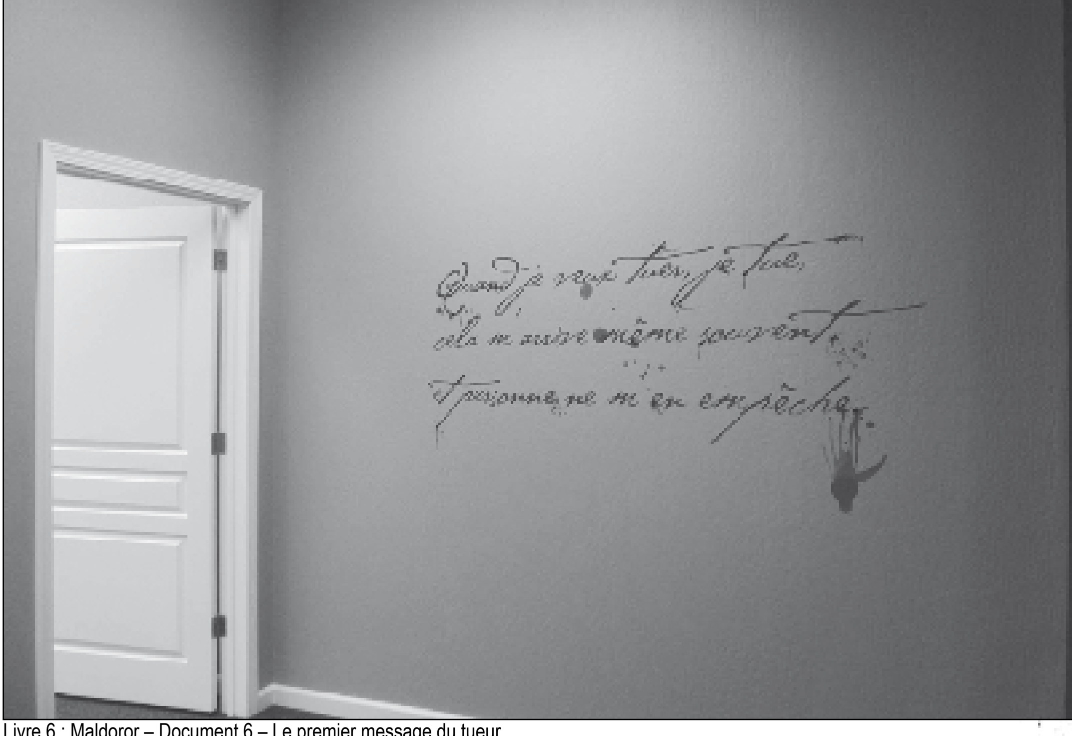
Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	40

Compétences

Conduire (auto)	30 %
Métier (fermier)	30 %
Métier (mécanicien)	30 %
Parler de l'ère du Verseau	55 %
Pratique artistique (chant)	25 %
Pratique artistique (guitare)	35 %
Théories fumeuses	90 %

Armes

Non-violent



Livre 6 : Maldoror – Document 6 – Le premier message du tueur

Nouvelle-Angleterre semble s'imposer. Ça tombe bien : maintenant que le tournage est terminé, les personnages ont du temps libre…

Acte II : L'empereur et la putain

Nouvelle-Angleterre, 1969

En deux mots

Après de premières démarches décevantes à Boston, les investigateurs s'orientent vers Arkham, où ils découvrent qu'en dépit de changements superficiels, l'université n'a rien perdu de son charme ni la Miskatonic de son éclat.

Ils découvrent que le correspondant de von Scelzin était un certain « Castaigne ». Cette piste leur permet de découvrir un nouveau cadavre, qui n'est pas celui de l'homme qu'ils recherchaient – Jacques, la victime, était le frère de **Louis Castaigne**, l'inspirateur de tout le projet. Par ailleurs, plusieurs meurtres inexpliqués au cours de ces derniers mois les mettent sur la piste du « boucher de la Miskatonic », qui s'avère être une certaine **Miss Jane Marsh**, qui connaît bien Maldoror. De leur côté, les personnages découvrent d'où viennent les messages du tueur, ce qui les conduit à faire un petit saut dans l'histoire de la littérature du XIXe siècle. Lorsqu'ils le trouvent, Louis Castaigne leur révèle de nombreuses choses, notamment l'identité de son complice, **James Saville**.

À Boston

Quelques heures d'avion suffisent pour que les investigateurs rejoignent la côte est. Dans la mesure où Arkham n'a pas d'aéroport, il y a de fortes chances pour que le groupe se pose à Boston et en profite pour vérifier les deux pistes qu'ils ont en ville.

William Saville, 2e prise

L'hôtel particulier de Saville est une petite forteresse, avec une armée de domestiques qui ne laisseront pas entrer les investigateurs. Une visite clandestine ne révèle rien de suspect. Les souvenirs du temps où le respectable M. Saville chassait les monstres dans les cimetières sont tous soigneusement rangés au fond d'un coffre-fort, dans une banque de Lausanne. Saville lui-même est au Japon, où il représente le patronat américain au sein d'une délégation du ministère du Commerce extérieur. À moins que les investigateurs ne soient extraordinairement brillants, ils n'arriveront même pas à le joindre, et il ne rentrera pas avant la fin du scénario.

Ugor & Fils

C'est un petit laboratoire photo situé dans un quartier un peu louche de la vieille ville. Les maisons sont vastes, et ont connu des jours meilleurs, elles sont délabrées. Les habitants sont majoritairement polonais, italiens ou irlandais. Ils sont accablés par la chaleur de ce mois d'août, et font la sieste, comme tout le monde. Lorsqu'ils sortent, ils restent à l'ombre autant que possible. Bien sûr, une description lovecraftienne de ce comportement parfaitement raisonnable donne quelque chose comme « des individus sournois qui grouillent furtivement dans les coins sombres, et ne sortent qu'au crépuscule pour se livrer à de louches besognes ». À vous de voir comment présenter ça aux investigateurs…





« Cela me dit quelque chose… »

Si les personnages réussissent un jet d'ÉDU x 1 %, cette phrase leur rappelle un vague souvenir, sans qu'ils puissent mettre la main dessus… pour l'instant. C'est une citation des *Chants de Maldoror* (pour être précis, elle vient du Chant quatrième, d'un passage où Maldoror clame sa haine de l'humanité). Si vous avez des joueurs cultivés qui l'identifient tout de suite, ce n'est pas très grave ! De toute façon, l'homme pâle ne fait pas spécialement mystère de son identité, comme on le verra à l'acte II.

Quoi qu'il en soit, M. Lescz Ugor est tout à fait au diapason de son quartier. C'est un sexagénaire voûté au menton fuyant et aux mains moites. Son fils Karoj est une version plus jeune et plus poupine de lui-même.

Une part importante de leurs revenus provient du développement et de la diffusion de photos et de films « osés » (nous dirions « pornos »). Ils sont en cheville avec des proxénètes et des truands, et deviennent très nerveux lorsque des inconnus viennent leur poser des questions. Ils semblent presque soulagés lorsqu'ils comprennent que c'est à propos « du film de von Scelzin ».

Ils ont assez peu de choses à en dire, malheureusement. Ils ont reçu les pellicules au fur et à mesure qu'elles étaient tournées, les ont développées, et les ont remises à



Les Ugor et Miss Marsh

Si les investigateurs s'arrangent pour s'incruster dans l'enquête sur la mort des Ugor, ils peuvent apprendre que les films utilisés par l'assassin étaient tous des productions locales, mettant en scène une certaine « Blue Kitty », que la comptabilité des Ugor identifie comme Jane Marsh, et dont l'adresse est une boîte de strip-tease dans le quartier nord d'Arkham. La police de Boston ne manque pas de s'intéresser à cette piste, et il est probable que les personnages croiseront des policiers au *Blue Kitty*.

Maldoror et les Ugor

La pendaison des Ugor est directement inspirée d'une scène similaire du Chant quatrième, où Maldoror, par caprice, sauve un homme supplicié de cette façon – à ceci près que la victime est enduite de goudron plutôt que de celluloïd. Dans le livre, les coupables sont la femme et la mère du pendu. Lescz et Karoj sont tous les deux mariés, mais leurs épouses (et veuves de fraîche date) sont innocentes.

un gros monsieur barbu à lunettes, qui les a payés en liquide. Ils n'ont pas la moindre idée de son identité, et ne veulent surtout pas le savoir.

Il y a quand même quelque chose qui les tracasse, et ils s'en ouvriront peut-être aux personnages. La machine qu'ils ont utilisée pour le développement ne marche plus depuis. Les réparateurs n'ont rien trouvé : elle refuse tout simplement de fonctionner.

La mort des Ugor

Le lendemain de la visite des investigateurs, l'assassinat des Ugor fait les gros titres de tous les journaux de Nouvelle-Angleterre. Ils seront retrouvés dans leur magasin, pendus par les cheveux et les poignets. Leur assassin les a emmaillotés dans des mètres et des mètres de films pornographiques, avant d'y mettre le feu. Le celluloïd brûle terriblement bien. Écrits à la craie sur le comptoir, quelques mots en français (voir Document 7, ci-dessous). Même s'ils ne reviennent pas sur place, les journaux reproduisent des photos suffisamment nettes pour que les investigateurs réalisent que c'est la même écriture qu'au ranch de Tom…

A Arkham

Arkham est toujours une petite ville de province, même si elle a un peu changé au cours de ces quarante dernières années. Les investigateurs n'auront aucun mal à se loger. Après un rapide tour de ville, ils devraient être à pied d'œuvre.

Pour cet épisode, le livret *Les Terres de Lovecraft - Arkham* peut vous être utile, mais il n'est pas indispensable. Il vous suffit de savoir que la ville est un grand rectangle dont le côté le plus long est orienté nord-sud. Elle est coupée en deux par la rivière Miskatonic, qui la traverse d'est en ouest. La gare, la mairie, le quartier des affaires et les demeures des vieilles familles sont sur la rive nord. De l'autre côté, il y a l'université, les rues commerçantes et des tas de petits appartements pas chers pour les étudiants et les ouvriers. Par rapport aux années 20, la ville a connu plusieurs changements. Pour commencer, son quart sud-est a été complètement rénové. Les sinistres maisons du XVIIe siècle qui s'entassaient sur French Hill ont laissé place à des alignements de pavillons et de résidences. Au-delà de l'ancien centre-ville, au nord, on trouve un tout petit quartier douteux où les personnages risquent de passer un peu de temps. La ville s'est aussi étendue vers le sud et l'est, rejoignant presque Kingsport, à cinq kilomètres de là. Les routes ont été goudronnées, et une zone industrielle toute neuve s'étend à l'emplacement de l'ancien aéroport. Dans le centre, certains pâtés de maisons ont laissé la place à des parkings. Il y a des marchands de télévisions, des concessionnaires Ford, des disquaires qui vendent du rock… Bref, bien assez de petits changements pour déconcerter les joueurs trop habitués aux années 20. L'université n'a guère changé d'apparence, mais l'enseignement s'est profondément transformé sous l'influence d'une nouvelle génération de professeurs. Les cours de métaphysique médiévale ont cédé la place aux UV de théorie économique et de philosophie contemporaine. La bibliothèque est toujours là, mais les ouvrages du Mythe ne figurent plus au catalogue. Ils ont été transférés dans une chambre forte sous le bâtiment, aménagée à grands frais dans les années 50. En dehors des bibliothécaires, tout le monde a oublié leur existence. Quant aux étudiants, ils se

Livre 6 : Maldoror – Document 7 – Le deuxième message du tueur





sont alignés sur la moyenne américaine : ils sont jeunes et chevelus. Les garçons ont des barbes à la Raspoutine, et les filles des minijupes et des corsages aux couleurs acidulées. Ils sont aussi beaucoup plus remuants que leurs lointains prédécesseurs. On a beau être au mois d'août, il en reste beaucoup en ville. Ils préparent la session de septembre… entre deux manifestations contre la guerre du Vietnam. Peu après l'arrivée des investigateurs, la statue du docteur Halsey, au cœur du campus, se retrouve peinte en rouge et ornée d'une gigantesque pancarte « Get US out of Vietnam ! » Ce sera le scandale du mois, beaucoup plus grave que tout ce que les personnages pourront déclencher, du moins dans l'esprit des vieux habitants de la ville.

La poste centrale

Ce grand bâtiment de briques, de construction récente, se trouve non loin de la mairie. Ses employés sont assommés par la chaleur, et peu désireux de répondre aux questions des investigateurs. Avec un peu de patience, néanmoins, il est possible d'apprendre que :

- Un homme a, pendant près de deux mois, posté des documents adressés à M. von Scelzin, à Los Angeles. C'était un gros binoclard barbu, qui venait toujours juste après l'ouverture.
- À la même période, le même homme a reçu de grosses enveloppes qui venaient de Lament, un patelin du Nouveau-Mexique. Il se les était fait adresser poste restante, ce qui fait que les employés du bureau ne connaissent que son nom, pas son adresse. C'était un M. Castaigne.

Un rapide tour d'horizon de l'annuaire local démontre que si M. Castaigne habite en ville, il n'a pas le téléphone. En revanche, il y a un « Jacques Castaigne » à Kingsport, à quelques minutes de voiture d'Arkham. Si les personnages tentent de l'avertir de leur visite, son téléphone ne répond pas.

Jacques Castaigne

Castaigne habite dans une petite maison de pêcheur typique, dans le quartier nord de Kingsport. La ville n'a pas beaucoup changé depuis quarante ans. La petite

Ambiance de l'acte II

Cet acte ressemble davantage à une investigation classique, mais il conserve un peu de la folie de l'acte I par l'intermédiaire des séquences de « montage ».

L'acte II comporte également trois éléments inhabituels :

1. **Du tragique.** Au premier degré, le personnage de Jane Marsh, alias le boucher de la Miskatonic, est « juste » une tueuse en série, un type de méchant que l'on voit tellement à la télé et au cinéma qu'il a perdu tout côté effrayant. Mais vue sous un autre angle, Miss Marsh est un personnage tragique. N'hésitez pas à la faire s'exprimer comme une héroïne de mélodrame, parce que c'est exactement ce qu'elle est. Une héritière déchue, contrainte à la prostitution pour survivre, croise un bel étranger ténébreux. Elle en tombe amoureuse en sachant qu'il ne l'aimera jamais, et s'embarque dans une quête démente pour plaire à son bien-aimé. Minijupes et cocaïne en plus, tout cela est *follement* XIXe siècle !
2. **Du grotesque,** au sens qu'Edgar Poe donnait à ce mot, à savoir une « catégorie esthétique caractérisée par le goût du bizarre et du bouffon poussé jusqu'au fantastique, à l'irréel ». Louis Castaigne est grotesque, Maldoror plus encore. Faut-il avoir peur d'un fou obèse qui se prend pour l'empereur des États-Unis et du fantôme d'un écrivain plein d'angoisses post-adolescentes ? Oh que oui ! Même fou, Castaigne détient une part de leur âme, et Maldoror est le Mal incarné, ou le prétend. Toute la difficulté, pour les animer comme il convient, est d'aller au-delà du sens communément admis de « grotesque », qui est « absurde et de mauvais goût », pour toucher à l'angoissant. Hélas, il en va du grotesque comme du cholestérol et des chasseurs, il y a le bon et le mauvais, mais personne ne sait lequel est lequel. Adaptez-vous aux réactions des joueurs.
3. ***Du rock, baby !*** Arkham se trouve à une bonne demi-journée de route de Woodstock, mais le festival se déroule à peu près en parallèle avec leurs investigations en ville. Un fond sonore de bon rock des années 60 serait le bienvenu !



Jacques Castaigne
recouvert d'insectes

communauté d'artistes est toujours là, mais elle s'est notablement radicalisée par rapport aux années 20. Si les investigateurs prennent le temps de se renseigner en ville, ils apprennent que Jacques Castaigne est un petit homme maigre et glabre, qu'il réside en ville depuis une vingtaine d'années, et que cet ancien comptable est à la retraite depuis 1965.

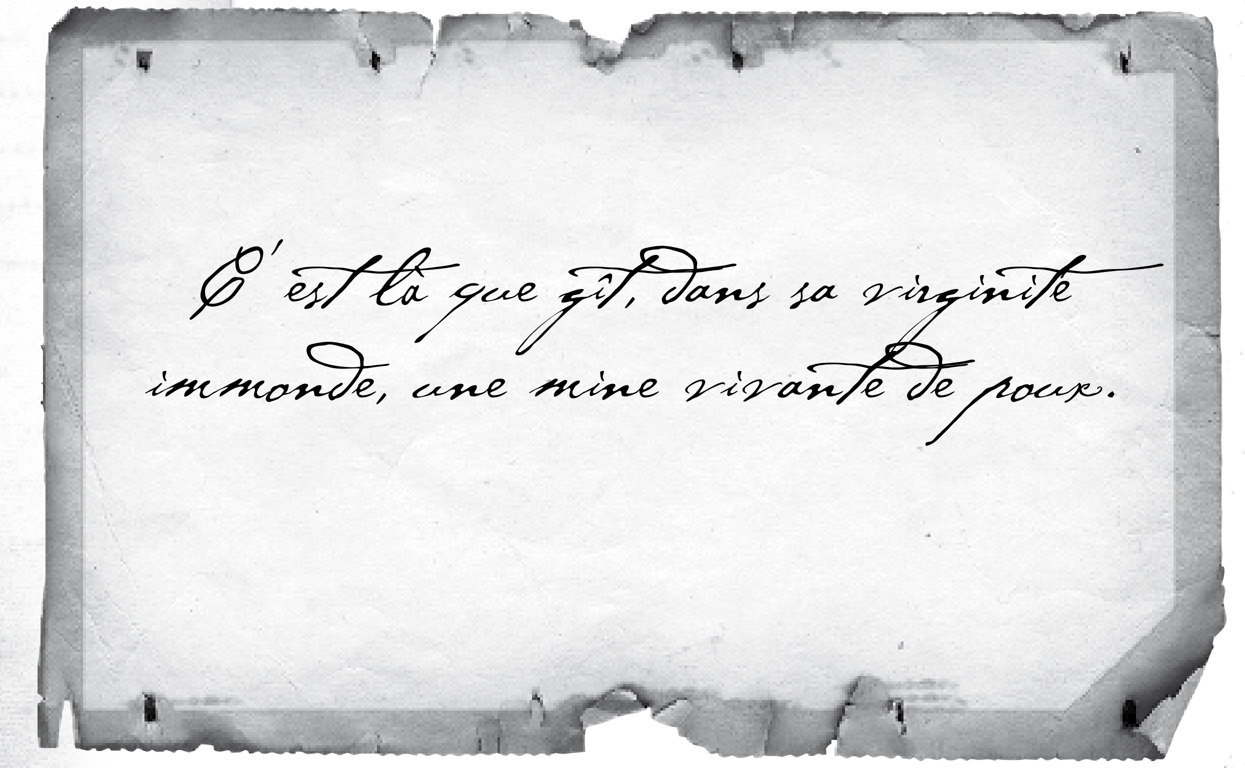
Les investigateurs auront beau se suspendre à la sonnette, il ne répondra pas. Et pour cause : il est tout ce qu'il y a de plus mort. Il suffit de passer dans son arrière-cour pour le voir, assis sous sa véranda. Il semble recouvert d'un épais manteau de fourrure noire. En réalité, il s'agit de milliards d'insectes et de larves de toutes tailles et formes, qui sont très occupés à le dévorer (perte de SAN 1d4/1d6). Une nouvelle phrase en français est écrite à l'encre sur un bout de papier collé au mur (voir Document 8, ci-dessous).

La porte de derrière est ouverte. Si les investigateurs visitent la maison, ils font plusieurs découvertes.

- Il y a un petit coffre-fort à l'étage. Il a été ouvert d'une manière incompréhensible (il semble avoir rouillé jusqu'à ce que ses parois deviennent aussi fines que du papier). Bien entendu, il est vide. Une malle, au grenier, a subi un sort similaire.
- Dans la chambre de Castaigne, il y a quelques souvenirs de famille, et notamment des photos qui le montrent en compagnie d'un gros barbu. D'après les légendes, il s'agit de son frère, Louis.
- Justement, dans l'un des tiroirs du bureau se trouve une épaisse liasse de lettres : toute la correspondance entre Jacques et Louis depuis vingt ans (voir Document 9, ci-contre).

Il ne reste plus aux investigateurs qu'à rentrer discrètement à leur hôtel. S'ils ne préviennent pas la police eux-mêmes, un voisin découvre Castaigne quelques jours plus tard. Son cadavre fera le désespoir du coroner. Il est mort sans cause apparente et, même en plein été, les insectes n'auraient jamais dû proliférer autant. D'ailleurs, que font des scolopendres antillais et des mille-pattes des Indes en Nouvelle-Angleterre, au milieu de la vermine beaucoup plus ordinaire ?

Livre 6 : Maldoror – Document 8
Le troisième message du tueur


C'est là que gît, dans sa virginité immonde, une mine vivante de poux.



Aide de jeu

Jacques Castaigne était un homme très organisé, qui conservait un double de tous ses courriers et les rangeait avec les lettres auxquelles ils répondaient. La liasse couvre la période 1944-1968, et contient les renseignements suivants.

- Jacques était un individu tout à fait ordinaire. Son frère Louis était, pour parler poliment, très excentrique.
- La famille Castaigne est originaire du Calvados, mais s'est fixée aux États-Unis depuis près d'un siècle. En dehors de l'habitude de donner des prénoms français à leurs enfants, les générations précédentes paraissent complètement assimilées.
- Louis a beaucoup voyagé. Il semble notamment avoir séjourné en France entre 1945 et 1955. C'est de toute évidence un érudit, même s'il semble un peu déséquilibré. Plusieurs lettres comportent de brillantes dissertations sur la littérature française de la deuxième moitié du XIXe siècle, sur laquelle il a l'air d'avoir des connaissances encyclopédiques.
- Les relations entre les deux frères n'étaient pas au beau fixe. Jacques semblait avoir la garde de plusieurs « souvenirs de famille », qui prennent une importance croissante dans l'esprit de Louis. Ses dernières lettres, notamment, ne sont pas grand-chose d'autre que des supplications frénétiques sur le thème : « Laisse-moi les voir, rien qu'une fois, je te jure que je n'y toucherai pas. »
- En fait, à partir de 1965, Louis se fait de plus en plus menaçant. Il accuse son frère de l'avoir spolié, lui annonce que « maintenant, il a des amis », et lui laisse entendre que s'il ne lui confie pas « les trésors », il viendra les chercher. Jacques tente de le raisonner, mais n'a pas l'air d'avoir beaucoup de succès.
- La dernière lettre de Louis remonte à dix mois, a été postée depuis Arkham, mais ne comporte pas d'adresse. Bien sûr, Jacques n'y a pas répondu.

Livre 6 : Maldoror – Document 9 – La correspondance entre Jacques et Louis Castaigne

Maldoror et Jacques Castaigne

L'épisode de la mine de poux se trouve dans le Chant deuxième, où Maldoror les nourrit de bâtards qui viennent de naître et de bras tranchés à des jeunes filles chloroformées, avant de les lâcher dans les villes pour qu'ils torturent leurs habitants. Le passage se termine par le souhait que les poux soient un jour assez nombreux pour exterminer toute la race humaine.

Parlons littérature

Jacques Castaigne possède une petite bibliothèque, mais ses goûts le portaient davantage vers des écrivains classiques et sans surprises, de Shakespeare à Kipling. En dehors de quelques traductions de Balzac, il n'a pas un seul ouvrage de littérature française.

En revanche, la bibliothèque de l'université en possède un important rayon. À défaut, il est également possible de s'adresser à M. Selkirk, dont le magasin de livres rares se trouve sur la grand-rue. C'est un vieux monsieur souriant, doté d'une mémoire prodigieuse, qui est capable de réciter le nom de tous les auteurs européens du siècle dernier, le titre de leurs principaux romans, et un résumé de leur contenu. Que ce soit par son intermédiaire ou grâce à un test de Bibliothèque, les personnages finiront par retrouver l'origine des citations laissées à côté des cadavres. Elles proviennent des *Chants de Maldoror*, l'œuvre d'un écrivain français peu connu, un certain Lautréamont. En télégraphiant à droite et à gauche, et en consultant une bonne encyclopédie, on peut obtenir les précisions suivantes.

- **Isidore Ducasse**, alias le comte de Lautréamont, est né en 1846 à Montevideo, en Uruguay. Il a étudié à Pau, puis à Tarbes à la fin des années 1850. Entre 1859 et 1867, on perd sa trace. Cette année-là, il s'installe à Paris, où il fréquente le milieu « bohème ». *Les Chants de Maldoror* sont achevés en 1869, en même temps qu'un petit recueil de poèmes beaucoup plus anodins. Ensuite, mystère. Un ou deux ouvrages, citant des « amis » anonymes, prétendent qu'il se serait consacré au théâtre, mais si c'est vrai, cette œuvre n'a pas survécu. Ducasse meurt le 24 novembre 1870 au 7 rue du Faubourg-Montmartre, à Paris, de causes non spécifiées. Il avait 24 ans. Les deux personnes qui ont certifié son décès ne l'avaient jamais vu avant de découvrir un cadavre portant ses papiers d'identité… La mort d'un poète jeune et obscur passe complètement inaperçue dans un Paris assiégé par les Prussiens et ravagé par la famine. Les funérailles se tiennent le 25 à Notre-Dame-de-Lorette. L'inhumation a lieu au cimetière du Nord, aujourd'hui cimetière de Montmartre. Ducasse est exhumé en janvier 1871, et son corps est transféré dans un terrain appartenant à la ville. Personne ne sait où il repose aujourd'hui.
- En 1969, il n'existe **aucune photo connue** d'Isidore Ducasse. L'unique photographie qui le représente peut-être sera découverte en 1977.
- ***Les Chants de Maldoror*** est un ouvrage confus et verbeux, traversé d'éclairs de génie. Divisé en six chants, il relate (avec beaucoup de détours et de circonvolu-

tions) la lutte entre Maldoror, incarnation du Mal et de la décrépitude, et le reste de l'humanité. Maldoror passe son temps à proclamer qu'il est maléfique, tue, torture et disserte interminablement sur toutes sortes de sujets. L'ouvrage, imprimé en 1869 et signé « comte de Lautréamont », n'a pas été diffusé, l'éditeur ayant eu peur du scandale. À la demande de Ducasse, une poignée d'exemplaires ont été brochés pour son usage personnel, puis diffusés dans un cercle très restreint d'artistes et de critiques. Ils ont reçu une couverture *jaune*, un détail pas forcément anodin, mais qui ne devrait pas faire tiquer les joueurs avant l'acte III.

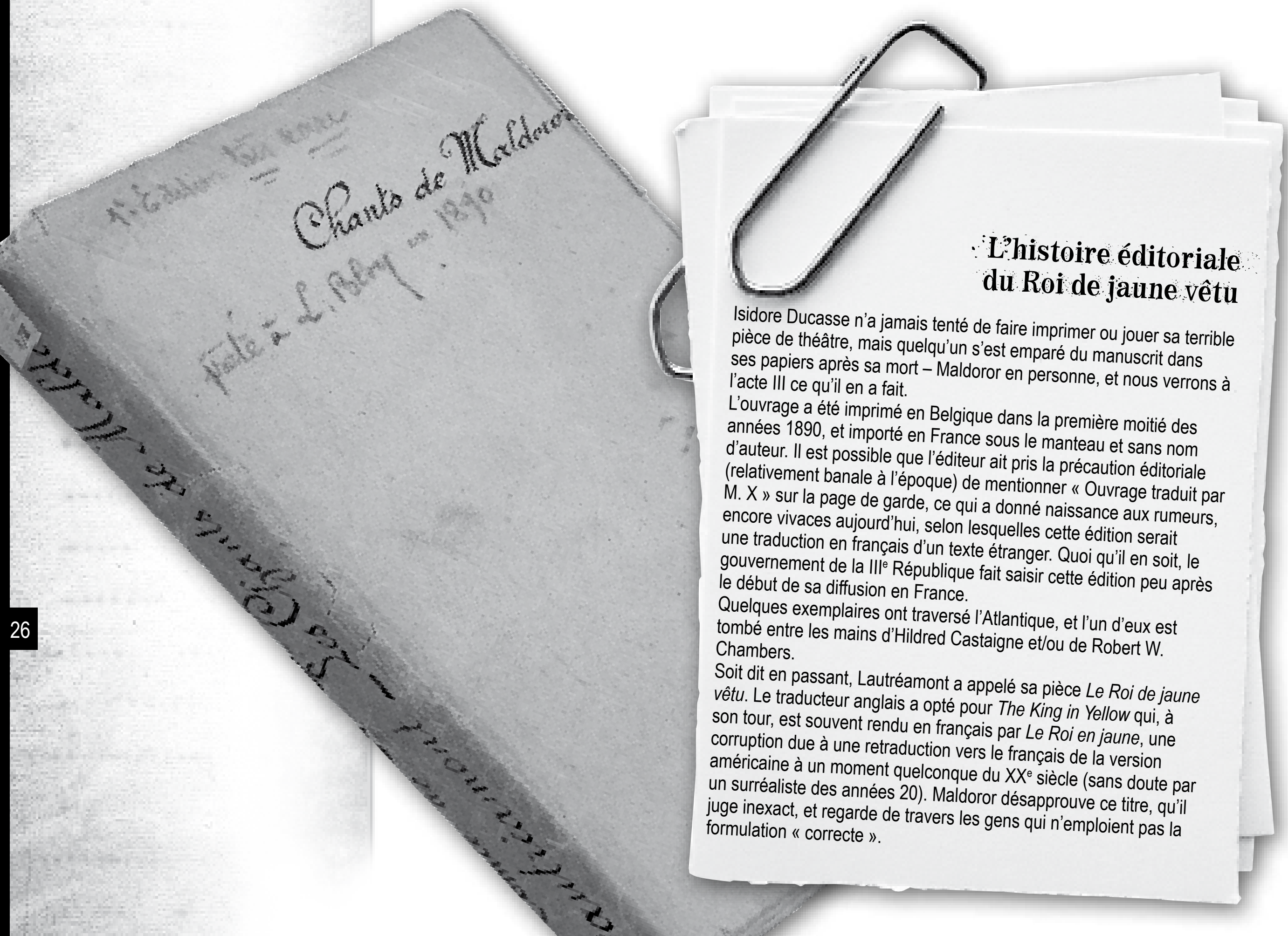
- **La redécouverte de Lautréamont** s'est faite via la Belgique, où les critiques saluent *Les Chants de Maldoror* dès 1875. En France, elle s'opère par étapes, à partir du milieu des années 1880. D'abord apprécié par une toute petite poignée d'intellectuels, Lautréamont est adopté avec enthousiasme par les surréalistes à partir des années 20. Il y a gagné un petit supplément de notoriété, mais n'est jamais devenu un auteur populaire.

Pour le Gardien : Lautréamont, Le Roi en jaune et les Castaigne

Et maintenant, une petite pause, le temps d'un retour dans le temps. Isidore Ducasse n'était pas fou, loin de là, mais il était réceptif. Suffisamment pour capter, bien malgré lui, un certain nombre d'influences et d'idées. Dans les années 1869-70, il a écrit, sous la dictée des forces de l'Extérieur, une pièce de théâtre énigmatique, en résonance avec la véritable histoire d'Hastur : *Le Roi de jaune vêtu*. Il n'était pas le premier. Des images de la chute de Carcosa flottent en permanence dans la sphère des idées. Tous les quelques siècles, un auteur plus doué que les autres parvient à en tirer un récit plus ou moins cohérent. Une mésaventure similaire était arrivée deux siècles plus tôt à un autre écrivain, Christopher Marlowe, qui est également mort jeune, dans des circonstances troubles. Sa pièce, inachevée, n'a pas survécu. Celle de Lautréamont a eu plus de chance.

Dans les années 1890, une traduction de l'œuvre de Lautréamont a été publiée aux États-Unis sous le titre *The King in Yellow*. Les détails sont flous, mais il semble qu'elle ait été l'œuvre d'un certain Hildred Castaigne, et que sa rédaction l'ait irrémédiablement déséquilibré. Persuadé d'être l'empereur des États-Unis, Castaigne est mort dans un asile pour fous criminels au tout début du siècle. Son cousin Louis a eu deux enfants, Jacques et Louis Jr. L'aîné a vécu une vie tranquille, alors que Louis Jr s'est très vite laissé fasciner par l'histoire de son oncle Hildred. Depuis 1965, Louis Castaigne Jr est à la tête d'un petit groupe d'adeptes d'Hastur. C'est lui qui a corrompu le jeune Saville, et c'est lui qui supervise le montage du film.

Il a un allié : Maldoror. Hastur a récompensé Ducasse… en quelque sorte. Il l'a rendu



L'histoire éditoriale du Roi de jaune vêtu

Isidore Ducasse n'a jamais tenté de faire imprimer ou jouer sa terrible pièce de théâtre, mais quelqu'un s'est emparé du manuscrit dans ses papiers après sa mort – Maldoror en personne, et nous verrons à l'acte III ce qu'il en a fait.

L'ouvrage a été imprimé en Belgique dans la première moitié des années 1890, et importé en France sous le manteau et sans nom d'auteur. Il est possible que l'éditeur ait pris la précaution éditoriale (relativement banale à l'époque) de mentionner « Ouvrage traduit par M. X » sur la page de garde, ce qui a donné naissance aux rumeurs, encore vivaces aujourd'hui, selon lesquelles cette édition serait une traduction en français d'un texte étranger. Quoi qu'il en soit, le gouvernement de la III[e] République fait saisir cette édition peu après le début de sa diffusion en France.

Quelques exemplaires ont traversé l'Atlantique, et l'un d'eux est tombé entre les mains d'Hildred Castaigne et/ou de Robert W. Chambers.

Soit dit en passant, Lautréamont a appelé sa pièce *Le Roi de jaune vêtu*. Le traducteur anglais a opté pour *The King in Yellow* qui, à son tour, est souvent rendu en français par *Le Roi en jaune*, une corruption due à une retraduction vers le français de la version américaine à un moment quelconque du XX[e] siècle (sans doute par un surréaliste des années 20). Maldoror désapprouve ce titre, qu'il juge inexact, et regarde de travers les gens qui n'emploient pas la formulation « correcte ».

immortel, et lui a donné la « vie » de son personnage. Le corps de l'écrivain pourrit depuis un siècle, quelque part sous Paris, mais cela ne l'empêche pas de mener une vie très active. Une projection pâle et parfaite de lui-même erre à travers le monde, pervertissant et corrompant tout ce qui est pur, parfois pour le plaisir, parfois pour le service des Grands Anciens. Il n'a plus grand-chose d'humain, mais il a encore des éclairs de bonté et, surtout, il est las d'être dévoré par les rats, les serpents, les méduses et les champignons dans une chambre obscure et à moitié pleine d'eau croupie. Et puis, dans ce monde où des *gens normaux* ont inventé et utilisé chambres à gaz, bombes atomiques et napalm, les révoltés prométhéens dans son genre n'ont plus beaucoup de sens. Là où Castaigne et Saville veulent étendre l'influence du Roi en jaune grâce à leur film, Maldoror est fermement résolu à se faire tuer…

Coupés au montage

Castaigne est en train de réaliser le montage final du film. Et les investigateurs sont liés à leurs images… Ils commencent à se sentir mal à l'aise dès leur arrivée à Boston, voire même dans l'avion qui les conduit sur la côte est.
Quelqu'un est en train de réarranger leur vie à sa guise. La plupart du temps, ce n'est qu'une vague impression, mais de temps à autre, cela débouche sur des crises aiguës. Ils oublient leur enfance, ou des épisodes précis de leur adolescence. Certains vont être persuadés d'être pour de bon le personnage qu'ils jouaient lors du tournage. D'autres vont régresser et trouver des « personnalités de rechange » ; par exemple, parmi les prétirés, Silversmith va probablement passer quelques jours dans la peau d'un pistolero sans scrupule.
À vous de doser les effets. Ils doivent être désagréables sans être incapacitants. Cela dit, un schizophrène en plein délire peut continuer à fonctionner de manière presque normale, pour un œil non averti, et n'est donc pas considéré comme « incapacité ». Sur le front de la SAN, une perte de 0/1d4 points par jour est raisonnable. Tous les effets s'estomperont une fois le montage terminé, à moins que le seuil fatidique des 20 % de la SAN actuelle en une heure ait été franchi dans le courant de l'aventure…
Le seul avantage de ces crises est qu'elles donnent une perception rudimentaire de l'endroit où se trouve le film. Évidemment, les investigateurs préféreront sans doute le trouver par la réflexion, plutôt que de jouer à colin-maillard dans toute la ville, avec leurs psychoses pour seul guide…

Le boucher de la Miskatonic

Jane Marsh est née en 1948, vingt ans après le raid qui a ruiné sa famille et dépeuplé Innsmouth. Son père était un alcoolique amer, et elle n'a jamais connu sa mère. Elle a grandi entre Boston et Arkham, avant de se fixer dans cette dernière ville en 1967, peu après le suicide de son père.
Son enfance a été bercée par le décompte de tout ce qui a été « volé » aux Marsh : une ville entière, une fortune et du respect. En dépit de la promesse de compensations à venir un jour si « le sang » parle en elle, elle veut une revanche : du pouvoir et de l'argent. Faute de pouvoir les obtenir autrement, elle s'est tournée vers la prostitution qui, à son tour, l'a conduite à la cocaïne. Étonnamment jolie pour une Marsh, elle a mis au point un numéro de « danse exotique », un art qu'elle a pratiqué au *Blue Kitty*, un rade des nouveaux quartiers nord de la ville, jusqu'à il y a six mois. Entre deux numéros, elle emmenait un client dans une petite chambre, de l'autre côté du parking. Parfois, quand elle était de mauvaise humeur, son ami Freddy Babson agressait et dépouillait le micheton à la sortie.
C'était une vie moche, mais une vie, sauf que tout a déraillé au mois de février, lorsque les programmes génétiques latents chez les Marsh se sont réveillés. Jane a commencé à souffrir de mauvais rêves, puis de problèmes de peau assez sérieux pour nuire à sa carrière de stripteaseuse et d'actrice.
Elle a rencontré Maldoror peu après. Le « hasard » l'a conduit à s'arrêter au *Blue Kitty* après un entretien avec Louis Castaigne. Le monstre et la putain se sont bien entendus. Du côté de Jane, on peut même parler de coup de foudre. Ils se sont revus à de nombreuses reprises au cours de ces derniers mois. Elle a écouté Maldoror – on ne peut pas faire autrement que de l'écouter, quand il est bien lancé. L'un de ses thèmes de prédilection est un monstre fabuleux, si rare qu'il n'en a jamais vu, lui qui a tout vu : un homme bon. Jane, que sa propre expérience a conduite à diviser le monde entre les pigeons et les salauds, opinait.
La situation de Jane continuait à se dégrader. La cocaïne coûte cher. Elle ne pouvait plus se produire sur scène et en était réduite à vendre ses charmes dans la rue du minuscule quartier chaud d'Arkham. Quelque chose a craqué dans sa tête. Elle a décidé qu'un « homme bon » était exactement ce qu'il lui fallait, pour la sauver… d'une manière ou d'une autre.
Les meurtres ont commencé le lendemain. En quatre mois, Jane a tué à quatre reprises : deux hommes, d'anciens clients, et deux femmes, une prostituée et l'épouse de l'un de ses clients. Au moment où les investigateurs arrivent en ville, elle vient de faire une cinquième victime. Les détails du dernier

Suivons cette hallucination !

Si les investigateurs se laissent « guider » par la démence dans la recherche du film, utilisez le système suivant :

- Il n'existe qu'un seul score de « Vision » pour tout le groupe, avec une base de 0%.
- La première crise de démence de chaque personnage ajoute POU x1 « points de Vision » à ce score. Les crises suivantes ne rapportent plus que POU/2 points.
- S'ils tentent d'élargir leur perception avec des psychotropes, ils perdent 1d10 + 2 points de Vision. Carcosa baigne dans une terrible clarté, pas dans le flou multicolore du LSD.
- En revanche, s'ils ont recours à des drogues contemporaines de Maldoror, notamment l'absinthe, ils gagnent 1d10 +2 points de Vision.
- Se placer dans des situations inspirées des Chants leur apporte des bonus à la Vision allant d'1d4 à 3d10, mais cela exige des efforts, du matériel… bref, les oblige à monter une sorte de happening dans les rues d'Arkham. Pour un personnage en pleine crise, ce peut être un comportement instinctif… Ses camarades embrayeront-ils lorsqu'il tentera d'introduire une machine à coudre et un parapluie dans la morgue d'Arkham, pour les poser sur une table de dissection ? (Ils devraient, une telle idée mérite au moins 1d10 points de Vision.)
- À tout moment, un personnage souffrant des effets du montage peut dépenser un nombre de points de Vision de son choix (il ne doit bien entendu pas être supérieur au score accumulé par le groupe). S'il obtient moins que ce nombre avec 1d100, il émerge de sa crise en « sentant » où est le film. Un succès normal donne une idée très générale (« quelque part au sud, dans un grand bâtiment »). Un succès spécial donne davantage d'informations, et un succès critique dirige le personnage droit vers Castaigne…
- Que le test soit réussi ou non, les points misés sont perdus. Le joueur ne pourra pas faire de nouvelle tentative, mais les autres joueurs sont libres de prendre le relais lors de leur prochaine crise.



Jane Marsh

crime sont en première page de l'*Arkham Advertiser*, et l'histoire filtre jusqu'à la presse de Boston (voir Document 10, ci-dessous).

L'enquête sur le boucher

Les investigateurs sont libres de suivre cette piste ou non. Elle finit par les ramener à Louis Castaigne, mais ils ont d'autres moyens de le retrouver.

Livre 6 : Maldoror
Document 10 – Article
de l'*Arkham Advertiser*

LA CINQUIÈME VICTIME DU BOUCHER DE LA MISKATONIC ?

Le corps de Brian Henderson, 26 ans, a été découvert sur les berges du fleuve, juste après l'aube. M. Henderson était porté manquant depuis une semaine. Son assassinat s'inscrit probablement dans une série de crimes commencée au mois d'avril. Le bureau du coroner n'a pas encore communiqué les résultats de l'autopsie, mais les témoins ont décrit un corps affreusement mutilé.

La police s'est refusée jusqu'ici à demander l'intervention du FBI. Selon le commissaire Samuels, de sérieux éléments militent contre l'existence d'un tueur unique, à commencer par la diversité des victimes et des modes opératoires. Rappelons qu'avant M. Henderson, la liste macabre s'était ouverte en avril avec Miss Flora Jensen. En mai, Peter McMahon et Joseph Gregorio ont été tués. Le mois dernier, c'était le tour de Mrs Britanny Evans.

« Qu'il y ait un ou plusieurs meurtriers, nous prenons l'affaire très au sérieux, a-t-il ajouté. Pour une ville comme la nôtre, cinq morts en si peu de temps est un chiffre effrayant. Nous travaillons vingt-quatre heures sur vingt-quatre à arrêter le ou les coupables. »

Qu'il y ait un boucher ou plusieurs, nous appelons nos lecteurs à la plus grande prudence !

Les victimes

Une matinée ou deux passées à dépouiller les archives récentes de l'*Arkham Advertiser* permettent de glaner quelques renseignements sur les victimes.

- **Flora Jensen**, 22 ans, a été retrouvée le 15 avril, et a sans doute été tuée trois ou quatre jours plus tôt. C'était une stripteaseuse qui officiait au *Blue Kitty*, un bar des nouveaux quartiers nord. Elle n'était pas de la ville et n'a pas l'air d'avoir manqué à grand monde. Elle a été poignardée.
- **Peter McMahon**, 46 ans, a été retrouvé le 5 mai, quelques heures après sa mort. C'était un entrepreneur prospère, qui construisait des maisons dans toute la région. L'enquête s'est orientée vers ses associés, mais semble au point mort. Il a eu le crâne défoncé.
- **Joseph Gregorio**, 34 ans, a été retrouvé le 28 mai. Il a sans doute été tué vers le 25. Son cadavre, emballé dans des sacs-poubelles, a été jeté dans la Miskatonic. C'était un modeste employé de banque qui vivait et travaillait dans le centre. Il a été étranglé, et l'article de l'*Advertiser* mentionne des « mutilations ».
- **Britanny Evans**, 29 ans, a disparu juste après le barbecue familial du 4 juillet. Elle a été retrouvée le 9, et était morte depuis moins de vingt-quatre heures. Elle habitait French Hill et était femme au foyer. L'article parle de « tortures », sans plus de précisions.
- **Brian Henderson**, 26 ans, était un militaire en permission dans sa famille, qui vit sur French Hill. Il a été retrouvé sur les berges du fleuve le jour de l'arrivée des investigateurs à Arkham, avait disparu six jours plus tôt, et a été tué la veille. Il a eu le crâne défoncé, comme McMahon.

La police

Le commissaire Simmons n'aime pas les intrus, surtout quand ce sont des excités qui débarquent d'Hollywood. À part féliciter Lupoff pour sa pub de dentifrice – « Je n'achète plus que celui-là et c'est grâce à vous » –, il n'a rien à dire aux investigateurs, à part : « Décampez ».

Les proches

Pour des joueurs chevronnés, interroger la famille et les amis des victimes est un exercice routinier, rassurant et donc un peu rasoir. Il se mariera très bien avec les petites crises psychotiques présentées dans « Coupés au montage », p. 28. Un lien avec la prostitution émerge assez rapidement.

- **Les familles** : Mrs Gregorio, la mère de Joseph, vivait avec son fils. Elle dresse le



portrait d'un jeune homme timide, qui n'avait qu'une passion : il militait pour la fermeture des « lieux de débauche » du quartier nord. Il lui est arrivé de s'y rendre avec d'autres fidèles de la paroisse catholique pour mener des « actions de protestation pacifique ». James Evans, le mari de Britanny, admet qu'il lui est parfois arrivé d'aller aux putes, mais il ne voit pas le rapport avec la disparition de sa femme.

- **Les amis** : Peter McMahon était marié et Brian Henderson était célibataire, mais tous deux aimaient bien aller boire une bière et plus dans les deux bars chauds du quartier nord.

Le Blue Kitty

Au-delà de l'ancien centre-ville s'étendent quelques rues où des pavillons construits à la hâte pour accueillir les vétérans de la Seconde Guerre mondiale commencent à se dégrader. Plus au nord, le visiteur trouve une petite zone commerciale, avec un modeste supermarché, des magasins de meubles… Bref, des hangars sans âme, trop vite bâtis.

Le *Blue Kitty* et *Graham's* sont situés aux deux extrémités d'Armitage Drive, une rue orientée est-ouest qui rejoint la grand-route. Le consommateur peu regardant y trouvera billard, néons, juke-box, alcools à gogo, de la drogue si on sait à qui demander… et des filles. Le *Blue Kitty* offre des numéros de strip-tease et plus si affinités, le *Graham's* des « serveuses montantes ». Les consommateurs sont un mélange de cols bleus qui travaillent dans les rares industries d'Arkham et de bons à rien, avec un saupoudrage de petits criminels et de « braves gens » venus s'encanailler.

Au *Blue Kitty*, le patron s'appelle Mike. Tout le monde se souvient de Flora et personne ne l'aimait. Elle a dû faire chier le mauvais client, et voilà. Elle a déjà été remplacée. Et pourquoi vous posez toutes ces questions, d'abord ?

Freddy Babson

Si les investigateurs se font remarquer au *Blue Kitty*, Freddy ne tarde pas à prendre contact avec eux. C'est un malabar avec de petits yeux rusés, un très vilain eczéma, et des cheveux noirs coupés en brosse. Il leur explique que puisqu'ils posent des questions, il en a aussi, lui, des questions, et que peut-être que si on cherchait des réponses ensemble, on les trouverait plus vite, non ?

Son souci s'appelle Jane. C'était sa partenaire. Ils ont bossé ensemble ici, pendant un moment – il ne donne pas de détails, laissant entendre qu'il était « un genre de videur », mais un jour, elle est partie avec « l'autre », un « grand tout pâle, habillé comme pour un bal costumé avec un haut-de-forme, une cape et tout ». Freddy l'a cherchée, d'abord pour casser la gueule du gars, et ensuite parce qu'il était sincèrement inquiet pour Jane. Il en est au point où il se demande si elle n'a pas rejoint Flora au fond de la Miskatonic.

« Elle allait mal, depuis un moment. Trop de came, ça lui portait au système, elle grossissait… c'était la pente descendante, fallait qu'elle arrête, et j'aurais bien voulu l'aider, moi. »

En dépit de son nom et de ses problèmes de peau, Babson n'est pas sur le point de se changer en Profond. Il porte le gène, mais ne se métamorphosera pas. Cela ne veut pas dire qu'il est inoffensif : c'est une brute sans cervelle ni inhibitions. Il peut se joindre aux investigateurs, rester un pas derrière eux et intervenir lors de la confrontation avec Jane, être tué par cette dernière… Bref, tout ce qui vous semblera amusant.

Les putes

Les demoiselles qui officient au *Blue Kitty* sont prêtes à tout pour un billet de 50 $ judicieusement distribué, y compris à inventer n'importe quoi pour répondre aux questions d'un groupe de riches imbé… étrangers.

Les romantiques pensent que Jane a trouvé un « milord » qui l'a emmenée au loin ; les réalistes s'imaginent que le « milord » en question l'a charcutée et jetée à l'eau, mais n'osent pas aller voir la police. Leurs descriptions du « milord », qu'elles ont toutes eu l'occasion de voir, se ressemblent dans les grandes lignes : grand, beau, jeune, pâle et élégant, mais quand on entre dans les détails, plus rien ne colle. Sans le savoir, elles décrivent leur version de l'homme idéal et le plaquent sur cette silhouette.

Arkham tremble !

Enfin, c'est beaucoup dire… il vaudrait mieux parler d'une très légère chair de poule. On a beau être en 1969, dans une autre ville américaine, la même série de meurtres provoquerait la création d'une unité spéciale et l'intervention d'une demi-douzaine d'agences fédérales, sans parler d'un tsunami de journalistes avides de détails.

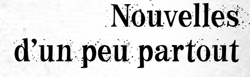
Mais dans cette petite cité si tranquille et si convenable, les gens prennent tout avec un calme parfait. Oh, bien sûr, il y a des articles dans l'*Arkham Advertiser*. Les consignes de sécurité approuvées par la police, qui incitent à ne pas parler aux étrangers et à signaler les comportements suspects, sont affichées dans la plupart des lieux publics – sans doute au grand dam des investigateurs, qui répondent parfaitement à la définition d'un étranger suspect.

Cette placidité anormale sert à glisser une touche d'étrangeté supplémentaire dans l'histoire, mais entre nous, c'est *aussi* un pur clin d'œil scénaristique. Arkham est la ville où la police a l'habitude des morts bizarres, où des cadavres d'hybrides de boucs-cancrelats extraterrestres font régulièrement leur apparition, et où des sorcières accomplissent des sacrifices humains deux cents ans après avoir été brûlées. Souvenez-vous que c'est juste un élément d'ambiance. Vous pouvez tout à fait l'ignorer et faire participer le FBI à l'enquête… ou donner aux joueurs l'impression qu'ils se sont égarés dans un épisode de *La Quatrième Dimension* où les gens ne réagissent *pas tout à fait comme ils le devraient*.



Un sixième disparu

Ben Ross, 17 ans, est un adolescent tourmenté par ses hormones, qui le poussent à faire un tour au *Blue Kitty*. Le spectacle étant interdit aux mineurs, le videur ne le laisse pas entrer. Ayant entendu dire que, parfois, on croisait des prostituées dans la rue, Ben s'enfonce dans le quartier où, pour son malheur, il trouve Jane.
Ben est un bel adolescent au regard innocent, et Jane se persuade que, peut-être, elle tient un homme bon. Elle n'a aucun mal à le maîtriser et à le conduire à son repaire. Lorsqu'il reprendra connaissance, elle fera ce qu'elle a fait avec ses précédentes victimes : elle l'interrogera pour voir à quelle espèce il appartient. Prédateur ou proie ? Salaud ou lâche ? Ses interrogatoires sont un mélange de philosophie mal digérée, de dilemmes sans solutions et, disons le mot, de tortures.
Au bout de quarante-huit heures, elle rend son verdict, avec ou sans l'assistance de Maldoror. Ben meurt, la gorge emportée par un coup de dent, après quoi, elle le balance dans le fleuve et commence à réfléchir à sa prochaine victime.
La disparition de Ben fait monter la tension en ville – pas beaucoup, mais assez pour que le commissaire Simmons se montre un peu plus disposé à écouter les personnages.



Nouvelles d'un peu partout

Le téléphone est une belle invention, qui permet aux investigateurs de se tenir informés de l'évolution de la crise à l'autre bout du continent.
• Von Scelzin a une crise cardiaque tout à fait naturelle aux alentours du 15 août. Il n'en mourra pas, mais en restera diminué, et sera incapable d'aider les investigateurs dans leur dernier combat.
• Les quatre autres acteurs qui ont participé au tournage continuent à aller mal. Ils souffrent des mêmes troubles de la personnalité que les personnages et commencent à se sentir attirés vers Lament, où les attend Saville. Ils ne s'en rendent pas vraiment compte. Ils ont juste envie de quitter Hollywood pour rouler au hasard « jusqu'à un endroit tranquille ». C'est exactement ce qu'ils feront au début de l'acte III. Leur rôle n'est pas terminé…
• Si par hasard les personnages étaient trop lents, vous pouvez tout à fait faire apparaître le fantôme de Carla. Elle est aussi cryptique que dans l'acte I, mais elle est résolue à les aider de son mieux. Elle peut les diriger vers miss Marsh ou vers Castaigne, voire leur donner des bribes de l'histoire du *Roi de jaune vêtu*… Faites-la apparaître une ou deux fois, même si elle ne fait rien d'important. Il lui reste un rôle à jouer dans l'acte III, et il ne faut pas qu'à ce moment-là, les investigateurs aient l'impression que vous la sortiez d'un chapeau.

Becky

La seule qui ait un semblant d'information est une petite brune prénommée Becky. Elle affirme que Jane voulait changer de vie, certes, mais aussi qu'elle avait peur de Freddy et que son « milord » était une impasse, un « tordu qui ne voulait pas d'elle ». Elle l'appelle « monsieur », d'ailleurs, pas « milord » : Jane lui avait confié qu'il était français.

Un dealer

À part Freddy, qui minimise, tout le monde sait que Jane avait un problème avec la coke – le problème étant qu'elle n'en avait jamais assez. On ne trouve pas de drogue au *Blue Kitty*… enfin, pas à l'intérieur. Un certain « Meat », un grand et gros gaillard, stationne à une cinquantaine de mètres de là dans une Cadillac, tous feux éteints. Il a de tout pour tous les goûts. Les investigateurs pourraient penser qu'un type dans son genre serait ravi de vendre des informations en plus du reste, mais quand on lui parle de Jane, il pâlit…
Il faut lui faire peur pour qu'il admette qu'il lui arrive encore de lui fournir de la came. « Elle a changé, mec. Pas en bien. » Elle vient le voir de temps en temps à son autre point de vente, au parking un peu plus au nord.

Miss Marsh

Jane Marsh s'est installée à la sortie du collecteur d'égout bétonné qui déverse les eaux usées du quartier nord dans la Miskatonic. Elle jouit d'un terrain vague désert, couvert d'herbes hautes, et d'un tunnel de deux mètres de diamètre, doté de larges trottoirs. Les rats et les odeurs ne la dérangent plus. Elle a fixé une paire de chaînes au mur pour attacher ses prisonniers.
Jane a grandi et grossi – elle mesure près d'un mètre quatre-vingt et approche les cent kilos. La peau de son dos est en train de se changer en écailles, et elle a des plaques rêches sur tout le corps. Son visage, en revanche, est resté celui d'une jolie fille de 20 ans. Elle continue à se maquiller comme si de rien n'était, et à porter des vêtements sexy qu'elle trouve dans les poubelles du supermarché, qui a récemment fait une promotion sur les « grandes tailles ».
Jane est amoureuse de l'homme pâle, qu'elle appelle « Maldoror ». De temps en temps, elle va le retrouver chez Louis Castaigne, ce drôle de type barbu qui l'a promue « marquise d'Arkham et baronne d'Innsmouth ». Ils se parlent, il l'apaise, elle rentre « chez elle », il commence à lui manquer, et le cycle recommence.
Elle prend ses recherches très au sérieux, et ne manque pas de faire des rapports détaillés à Maldoror, qui paraît intéressé, même s'il ne l'écoute que d'une oreille. Il y a si longtemps qu'il ne croit plus en la bonté !

Face à Miss Marsh

Selon la manière dont les personnages gèrent l'enquête, ils peuvent trouver Miss Marsh dans son repaire, en train d'errer quelque part dans le quartier nord d'Arkham, ou tout simplement au cinéma, en compagnie de Louis Castaigne et de l'homme pâle.
Si Freddy est avec le groupe, elle est déconcertée pendant un ou deux rounds.
Si les investigateurs sont agressifs et visiblement mieux armés qu'elle, elle tente de fuir. Son premier choix est l'eau. Dans son repaire, elle n'a besoin que d'un round pour se jeter dans la Miskatonic. Ailleurs en ville, cela peut être un peu plus difficile…
S'ils sont peu nombreux ou mal armés, elle tente de les capturer. Si elle est acculée, elle panique et attaque.
Si elle est avec l'homme pâle, elle tente de le protéger de son mieux, sans réaliser qu'il est beaucoup moins vulnérable qu'elle. En revanche, les investigateurs peuvent couper Louis Castaigne en morceaux, elle s'en fiche. De son côté, Maldoror est prêt à la sacrifier pour apaiser les investigateurs, mais pas en la tuant. Il peut la liquider beaucoup plus efficacement en lui annonçant que c'est fini, qu'il part là où elle ne peut pas le suivre et qu'ils ne se reverront plus. Dans ce cas, Miss Marsh, ayant rompu son dernier lien avec la surface, prend la route de Kingsport, le cœur brisé. On retrouvera ses vêtements sur la plage, un matin.

Où est Castaigne ?

Les investigateurs finiront certainement par trouver la réponse eux-mêmes : là où il peut disposer d'un laboratoire équipé d'une table de montage, pardi ! Et il n'en existe qu'une à

Miss Marsh et Maldoror

Dès le début des *Chants*, Maldoror déclare : « J'ai fait un pacte avec la prostitution afin de semer le désordre dans les familles. » (Et quelques lignes plus loin, il soutient que l'idée lui a été soufflée par un ver luisant gros comme une maison… ce qui est peut-être vrai, après tout.) Dans le Chant premier, Maldoror sympathise avec une putain folle. Après de terribles aventures communes, elle finit par lui dire : « Laisse-moi partir, pour aller cacher au fond de la mer ma tristesse infinie. Il n'y a que toi, et les monstres hideux qui grouillent dans ces noirs abîmes, qui ne me méprisent pas. Tu es bon. Adieu, toi qui m'as aimée ! »

La présence de Jane Marsh à Arkham, leur rencontre et le fait qu'elle ait du sang d'Innsmouth dépasse les capacités de Maldoror à manipuler les événements. Il s'en moque. Ce n'est pas la première fois que la vie imite son art. L'univers s'aligne sur ses déclarations *et cela lui semble normal.* Dans un esprit de coopération avec les puissances qui jouent avec la réalité, il prend Jane sous son aile. Il compte bien lui briser le cœur, puis la voir rejoindre ses cousins, « les monstres hideux ». Après tout, c'est écrit. *Il* l'a écrit. Ou il l'a *vécu*, et Lautréamont l'a écrit ? À moins que ce ne soit Ducasse ? Et qu'est-ce qui est venu en premier, l'événement ou le récit ? Est-il en train de vivre l'histoire que Ducasse écrivit il y a un siècle ? Quelle importance, au fond ?

Arkham, sur le campus. Le collège des Arts appliqués a ouvert, en 1962, une petite école de cinéma qui, depuis, ne désemplit pas. C'est le repaire des chevelus les plus virulents, et le doyen menace régulièrement de la fermer, sans avoir osé jusqu'ici passer à l'acte.

Bien sûr, l'université est officiellement fermée pour les vacances d'été, mais cela ne gêne pas beaucoup Castaigne, qui s'est fait faire de fausses clés. Il est parvenu à un « arrangement » avec les gardiens, qui le laissent travailler tranquille, moyennant un peu d'argent. Les premiers jours, il arrive au crépuscule et repart à l'aube. Au moment où les investigateurs arrivent à Arkham, il travaille d'arrache-pied, jour et nuit, ne regagnant son repaire que pour de brèves siestes. S'il est absent, il laisse derrière lui des emballages de sandwiches et des bouteilles de soda vides, ainsi qu'une tenace odeur de sueur.

Il dort dans un cinéma abandonné, pas très loin de la gare, sur la rive nord. Que les investigateurs le suivent jusque-là, qu'ils y arrivent sur le conseil de Miss Marsh ou tout simplement qu'ils pensent d'eux-mêmes à un cinéma, c'est le meilleur endroit pour une confrontation.

The « Gizeh Palace »

Fermé depuis 1967, ce cinéma est un bâtiment imposant. Les entrées sont condamnées par des planches, mais il est facile de se rendre compte que celles qui ferment l'entrée de service ont été déclouées.

Sur la marquise, on peut encore lire le titre du dernier film qui y a été programmé : *Les Douze Salopards*.

L'intérieur est tout en stuc, avec des statues pseudo-égyptiennes, une voûte bleue constellée d'étoiles dorées, des escaliers qui résonnent, des kilomètres de tentures rouges moisies et un immense écran couvert de taches d'humidité, caché par un rideau sur lequel Castaigne a peint un signe jaune de trois mètres de diamètre.

Castaigne s'est aménagé un petit nid douillet dans la cabine du projectionniste. Il y conserve ses trésors, ceux qu'il a envoyé Maldoror récupérer chez Jacques. À l'exception d'une version anglaise du *Roi en jaune*, ils sont assez décevants. Il y a là un gros livre intitulé *La Dynastie impériale d'Amérique*. C'est un recueil de généalogies hautement fantaisiste, qui part d'Hastur pour arriver à Louis Castaigne, pardon, à Sa Majesté Louis I[er], empereur des États-Unis. La couronne, le sceptre et le manteau de pourpre, également dérobés chez Jacques, sont à l'avenant. Un brocanteur d'humeur généreuse en donnerait peut-être 50 $.

Castaigne ne conserve pas de journal intime, ni rien qui puisse expliquer aux investigateurs ce qu'il est en train de faire.

La visite du cinéma est une bonne occasion pour déclencher un premier face-à-face entre les investigateurs et Maldoror. Au détour d'un couloir, les investigateurs tombent sur un beau jeune homme brun, habillé à la mode du siècle dernier, qui sourit avant de disparaître. Il laisse une flaque de sang à l'endroit où il se trouvait. Il réapparaît peu après, ailleurs, avec un bébé dans les bras. La petite Galadriel semble bien se porter…

Par gestes, l'individu leur fait comprendre que s'ils se montrent hostiles, elle en pâtira. Ensuite, l'air très intrigué, il examine les investigateurs, touchant leurs visages et hochant la tête. En français, il murmure des choses comme « franchement, je ne l'imaginais pas comme ça ! » ou « parfait, parfait ! » Lorsque cela ne vous amusera plus, il disparaît dans l'ombre…

Si les personnages l'attaquent, ils risquent de blesser le bébé. Maldoror fuit. Il ne veut pas les tuer, mais il n'hésite pas à leur infliger, par exemple, une terrible crise d'hallucinations.

Jane Marsh

Putain tragique

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	14
Santé mentale	15

Compétences

Athlétisme (nager sous l'eau)	60 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Négociation	35 %
Pratique artistique (strip-tease)	50 %
Remâcher de vieilles rancunes	60 %
Se cacher	40 %

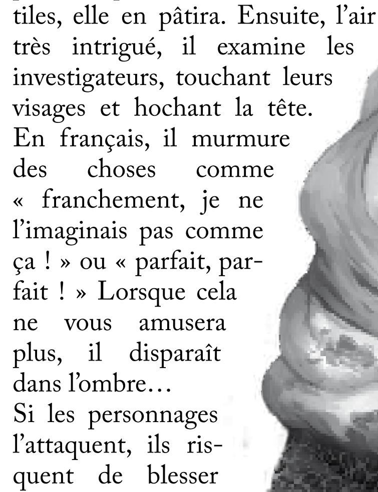
Langues

Anglais	60 %
Français	15 %

Armes

• Coup de poing Dégâts 1d3 +4	40 %
• Rasoir Dégâts 1d4 +4	60 %

Spécial : Si elle est acculée et qu'elle rate un test de SAN, elle pique une crise de démence. Dans ce cas, elle essaye de Mordre (40 %, 1d4 +4), de Démembrer (FOR/FOR, 1d6 +4) ou d'étrangler ses victimes. Elle attaque deux fois par round. La crise dure 1d6 + 3 rounds, au cours desquels elle ignore la douleur.







Galadriel et Maldoror

Le Chant premier contient un passage particulièrement abominable sur la manière dont il convient de boire le sang d'un petit enfant, mais Maldoror ne semble pas désireux de faire du mal au bébé. À moins qu'il n'ait besoin d'elle pour tenir les investigateurs en respect, elle est installée dans un parc, sur la scène du cinéma. Elle a des couches, des pyjamas et des hochets, bref tout ce qu'il faut pour être heureuse, à son âge. Castaigne l'ignore. Miss Marsh s'occupe d'elle quand elle rend visite à son prince charmant. Le reste du temps, une très vieille femme bossue, aux yeux jaunes et aux dents pourries, change ses couches et lui donne des biberons, sans cesser de geindre sur les multiples douleurs qui tenaillent son vieux corps. Cette « baby-sitter » un peu particulière est le fantôme de l'une des sorcières d'Arkham, exécutée au XVIIe siècle et sortie de la tombe pour l'occasion. Si les investigateurs l'attaquent, elle tombe en poussière.

Face à Castaigne

Tôt ou tard, les investigateurs finiront par trouver le courage de s'attaquer directement à Castaigne. Les joueurs s'attendent sans doute à trouver un sorcier classique, bardé de sortilèges et de monstres. Au lieu de ça, ils trouvent un gros bonhomme jovial, qui les accueille à bras ouverts. Ne sont-ils pas de la famille ? Ne sont-ils pas destinés à être les hérauts d'Hastur lorsque ce dernier reviendra de son exil dans les Hyades ? (Cela leur fera certainement plaisir de l'apprendre !) Castaigne est tout à fait ravi de raconter sa vie aux personnages. Il ne cachera pas grand-chose de son histoire – comment et pourquoi il a corrompu le jeune James Saville, fait tuer son frère Jacques par celui qu'il appelle « l'homme pâle », comment le tournage du film a été conçu pour minimiser l'impact sur le psychisme des participants, comment il a fini le montage la veille et a « fait passer » la copie à Saville, qui est à Lament, un bled perdu au fin fond du Nouveau-Mexique. Il se lance ensuite dans un long discours sur son futur règne. Il envisage toutes sortes de mesures improbables et contradictoires, allant du démantèlement des armes nucléaires à la restauration d'un mode de vie plus paisible, en passant par le suicide assisté, la fermeture des asiles de fous où il compte recruter ses ministres et la destruction des religions organisées.

Si les personnages lui semblent sympathiques, il leur accorde des titres. Silversmith ? Baron des Grandes Plaines. Krawitz ? Prince héréditaire d'Hollywood. Steling ? Marquise du Kansas. Lupoff ? Premier chambellan et gouverneur de Californie : « Vous êtes meilleur acteur que le titulaire actuel. »

Les investigateurs ont tout intérêt à le laisser délirer, dans la mesure où il peut leur donner un tas d'informations précieuses. Lorsque ce sera fait, ils n'auront plus qu'à l'abattre, ou mieux, à appeler un médecin. L'empereur des États-Unis sera tout à fait à sa place à l'asile d'Arkham… S'ils choisissent la violence, Castaigne ne leur oppose aucune résistance. Arrangez-vous pour qu'il puisse, en mourant, placer une tirade sur l'ingratitude humaine… Il a offert à ces histrions sans talent des rôles qui les rendront immortels, et c'est ainsi qu'ils le récompensent ? « Ô folie ! Ô noirceur ! Malheur ! Malheur à moi ! Malheur à vous ! »

James Saville, hors champ

Si les investigateurs sont minutieux, après s'être expliqués avec Castaigne, ils peuvent se pencher sur le cas de James Saville avant de foncer bille en tête pour l'affronter dans son repaire.

Le jeune Saville est âgé d'une trentaine d'années et a une toute petite notoriété comme écrivain. Entre 1966 et 1968, il a publié trois polars mettant en scène des flics impitoyables dans une métropole corrompue, ainsi que deux romans de guerre chroniquant les exploits d'une section de simples appelés au Vietnam. Ils n'ont pas eu beaucoup de succès, les critiques lui reprochant une vision simpliste des relations humaines et un manque d'empathie pour ses personnages.

Il est marié depuis 1967 à une certaine Audrey Heaves, et ils ont un fils, Jeremy, né en 1968. La famille vit à Exeter, au sud du New Hampshire, à quelques kilomètres de Boston. La fortune familiale aidant, Saville jouit d'un train de vie tout à fait confortable.

Si les investigateurs décident de faire un détour avant de prendre l'avion pour le Nouveau-Mexique, ils découvrent une jolie petite ville tranquille, très représentative de la Nouvelle-Angleterre. Les Saville occupent une grande maison à l'écart, avec un jardin presque assez grand pour être qualifié de parc. Les voisins savent juste qu'ils sont en voyage depuis un bon moment – début mai, James est passé les informer qu'ils partaient en vacances en Europe et qu'ils ne reviendraient pas avant la fin de l'été.

La clôture est facile à franchir. La maison est fermée et ne renferme rien d'intéressant. En revanche, contre le mur extérieur de la cuisine se trouve un carré de terre fraîchement remué. S'ils creusent, les personnages découvrent Mrs Saville et le petit Jeremy, visiblement morts depuis des semaines. Ils ont été enterrés vivants dans un grand cercueil doublé de plomb. Le médecin légiste relèvera que Mrs Saville est morte après son fils, et qu'elle a survécu un moment en le dévorant (SAN : 2/1d6).

Selon un *modus operandi* qui doit commencer à leur être familier, une note est posée sur le cercueil (voir Document 11, ci-dessous). Elle a été glissée dans une pochette en plastique. Le texte vient du Chant cinquième.

Cette note présente deux bizarreries :

- Elle est en anglais, alors que toutes les précédentes étaient en français. Le texte original est : « Tu pourrais éveiller ma jeune épouse et mon fils en bas âge, couchés dans les caveaux de plomb qui longent les fondements de l'antique château. »
- L'écriture n'est pas celle des notes retrouvées au ranch de Tom, chez les Ugor et chez Jacques Castaigne. Il suffit d'un coup d'œil pour réaliser que c'est celle d'un Américain moderne.

De fait, James Saville a rendu hommage à Maldoror en assassinant ses proches. Son triomphe approchant, il a décidé qu'il n'avait plus besoin d'eux.

Livre 6 : Maldoror – Document 11
Un message « familier »

You could wake my young
wife and my infant son,
lying in the lead vaults that
line the foundations of the
ancient castle.

Et maintenant ?

D'après Louis Castaigne, James Saville est à Lament, au Nouveau-Mexique. La seule copie du film s'y trouve également. Il ne leur reste plus qu'à prendre un avion pour Albuquerque !

Si par hasard ils avaient manqué cette information, par exemple en truffant Castaigne de plomb au lieu de lui parler, ce n'est pas très grave. Comme les autres acteurs, ils commencent à avoir envie de voyager. Dans la mesure où ils ne savent pas où ils vont, cela leur prendra un peu plus de temps, mais ils finiront par se retrouver à Lament.

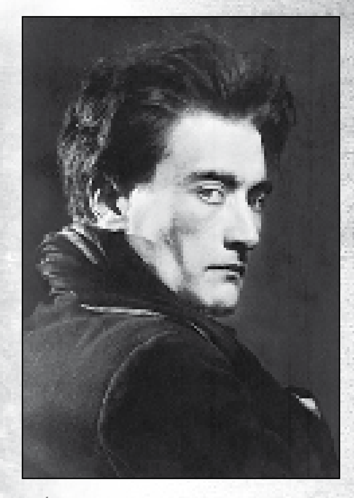
Acte III : Et voici que s'avance la procession des rois

Nouveau-Mexique, 1969

En route !

Quelques minutes en compagnie d'une bonne carte apprendront aux investigateurs que Lament est un point imperceptible, au pied des montagnes, à l'extrême sud de l'État. Il faudra prendre l'avion, puis louer une voiture et se préparer à une longue journée de route au milieu d'un paysage superbe, mais écrasé par la chaleur. Ils se posent en milieu de journée, ce qui va sans doute leur imposer une nuit dans un motel au milieu de nulle part, avec la perspective d'arriver vers midi le lendemain… s'ils ne sont pas tombés en panne.

C'est l'occasion d'injecter une petite touche de *road movie* dans l'aventure. Les personnages quittent les grandes villes animées et contestataires pour des immensités désertes où le temps semble s'être arrêté vers 1950. Parfois, ils traversent une bourgade poussiéreuse, où la station-service semble être l'endroit le plus vivant. Ils passent assez vite



Maldoror

Alias l'homme pâle, qui fut jadis Isidore Ducasse, alias le comte de Lautréamont

APP	18	Prestance	90 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14*
Santé mentale	0

* Les investigateurs peuvent l'abattre dans l'acte II, s'ils sont très rapides et très chanceux. Dans la mesure où son véritable corps se décompose tranquillement dans les catacombes de Paris, ce n'est que provisoire. Il reviendra, inchangé, dans l'acte III.

Compétences

Assassiner de manière créative	85 %
Faire des citations énigmatiques	80 %
Prendre les investigateurs à contre-pied	100 %

Langues

Français	99 %
Anglais	75 %

Armes
Ne soyez pas vulgaire !

Magie : Il connaît quelques sorts offensifs, dont Flétrissement, mais il n'utilise pas ce genre de « tours grossiers ». Si besoin est, il est capable d'invoquer des byakhees et des goules, ainsi que d'ouvrir des portails.

Pouvoirs
Ces capacités ne lui coûtent pas de points de magie, et leur utilisation ne demande pas de tests.

- **Masque** : Il peut modifier son apparence à volonté, vêtements et voix compris.
- **Hallucination** : Il est capable d'imposer des visions à ses victimes. Lorsque Hull a sauté dans le bassin aux requins, dans l'acte I, il pensait y retrouver Jeanette…
- **Bifurcation** : Il peut, pour un temps limité, créer une « réalité » illusoire dans laquelle il est libre d'entraîner une ou plusieurs victimes. Il ne peut pas les y tuer, mais il peut dicter ce qu'ils

voient. Les investigateurs y ont goûté au premier jour de la « mort » du père Collins. Miss Marsh a également vécu plusieurs jours d'idylle irréels avec son « prince charmant », et a du mal à faire le tri entre vrais et faux souvenirs.

• **Psychose** : Il est capable de faire remonter à la surface les instincts les plus noirs d'une personne. C'est ainsi qu'il a poussé les hippies de Tom à s'entre-tuer. S'il emploie ce pouvoir sur les investigateurs, ils n'ont plus qu'une seule préoccupation pendant 1d10 rounds : tuer. Ils gagnent +2 à leur Impact, sont capables d'utiliser des armes improvisées, mais n'ont plus les capacités intellectuelles pour se servir d'une arme à feu.

• **Corruption** : Il peut faire pourrir les objets (comme le coffre-fort et la malle, chez Jacques Castaigne) et accélérer la décomposition des êtres vivants. Les aspects les plus exotiques de ce pouvoir impliquent l'apparition de champignons géants, d'insectes tropicaux, et ainsi de suite.

d'une nationale large et bien entretenue à des routes plus petites, pleines de nids-de-poule. Les indigènes sont de moins en moins coopératifs et de plus en plus renfrognés.

La succession de trajets, d'abord en avion, puis en voiture, est destinée à donner aux investigateurs l'occasion de potasser un exemplaire du *Roi en jaune*. Ils en ont découvert un dans le repaire de Louis Castaigne. À défaut, il est possible que M. Selkirk, d'Arkham, leur en ait procuré un. Les caractéristiques techniques de l'ouvrage se trouvent p. 248 des règles de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire. Les informations pertinentes se trouvent dans le Document 12, ci-contre.

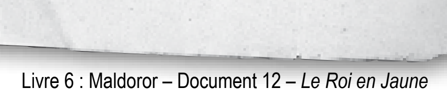
Incidents de parcours

Maldoror a un gros avantage sur le groupe : il n'est pas limité aux routes, ni même aux avions. Il a assez d'avance sur eux pour les attendre quelque part sur la route. Selon les circonstances, il peut se déguiser en charmante auto-stoppeuse, en représentant de commerce en panne d'essence, en serveur…

Arrangez-vous pour qu'il lie conversation avec les personnages. Il commence de manière anodine, puis fait des allusions de plus en plus précises à leur situation, lance quelques commentaires inquiétants, et finit par lancer des phrases tirées directement des *Chants de Maldoror*, par exemple : « Moi, je ne sais pas rire. Je n'ai jamais pu rire, quoique plusieurs fois j'aie essayé de le faire. C'est très difficile d'apprendre à rire. » Ou, plus incongru : « Moi aussi, j'avais été scalpé. » Vous pouvez dire absolument n'importe quoi, vous ne serez jamais aussi énigmatique que certains passages des *Chants* ! Il continue dans cette veine jusqu'à ce que nos héros le démasquent. À ce

Carte d'Albuquerque et alentours





Le Roi en jaune

Quelques heures suffisent pour parcourir ce « drame en trois actes ». La pièce raconte l'histoire de la famille royale d'une ville sans nom. Certaines réflexions laissent penser qu'elle se déroule en Italie au milieu du XIXe siècle, mais rien n'est sûr, sinon que le roi est mort, et que les huit protagonistes manœuvrent pour s'emparer du trône.
Leurs discussions, quoique beaucoup plus cryptiques que celles du script, ont un air de famille très net avec ce qu'a tourné von Scelzin, mais l'ambiance est autrement plus lourde et, visiblement, les enjeux beaucoup plus élevés qu'un simple héritage.
Les personnages correspondent assez précisément :

- Carla Brand, puis Lara Mansell, ont joué Regina, la mère, qui correspond au rôle de la **Reine** dans la pièce.
- Le révérend Neville, joué par Willard Silversmith, correspond à **Naotalba**, le grand prêtre.
- Mary Sheldon jouait Cassie, la fille aînée qui, dans la pièce, s'appelle **Cassilda**.
- James C. Karwitz était Arthur, le fils préféré. Il s'appelle **Alar** dans la pièce.
- Nina Eldolor était Alicia, la femme d'Arthur, alias **Aldone**.
- Jeanette Steling jouait **Camilla**, la cadette, qui est la seule à porter le même nom dans la pièce et dans le film.
- James T. Gordon incarnait l'oncle Walt, autrement dit **Uoth**.
- Enfin, Adrian Lupoff incarnait Thomas, ou **Thale**.

Étrangement, l'acte III de la pièce n'a pas été tourné. Il contient pourtant le peu d'action qui figure dans le manuscrit. Il s'ouvre par la visite d'un inconnu blême qui prétend représenter le Roi en jaune, un individu (ou une force ou une entité) dont le nom terrifie toute la famille. Après avoir beaucoup bavardé avec tout le monde, cet individu, le masque blafard, est capturé, puis exécuté par le grand prêtre et la reine.
Leur geste provoque l'arrivée du Roi en jaune, qui s'empare de la ville – à moins qu'il ne la pille ou ne la dévore ? À la fin de la dernière scène, les personnages attendent avec angoisse le sort que va leur réserver le nouveau roi…

Livre 6 : Maldoror – Document 12 – *Le Roi en Jaune*

moment-là, il disparaît dans un soupir. À l'étape suivante, les investigateurs trouvent un cadavre dans leur coffre, à la place de leurs bagages. C'est celui de l'homme (ou de la femme) dont il a pris l'apparence. Leurs affaires – et leurs armes – ont disparu.
À moins qu'ils ne veuillent dormir dans la voiture, les personnages seront forcés de faire une pause dans un motel. Au milieu de la nuit, ils entendent des pleurs de bébé… La petite Galadriel se trouve sur le pas de leur porte. Elle a faim, a besoin d'être changée et lavée, mais n'est pas blessée. Maldoror a épinglé une petite note à sa barboteuse (voir Document 13, ci-dessous). Il va falloir se procurer des couches et un biberon de toute urgence, puis décider de ce qu'il convient d'en faire. Les investigateurs peuvent difficilement emmener un bébé de 4 mois chasser le sorcier avec eux, et personne en ville n'est disposé à la recueillir. L'abandonner lâchement devant l'église est une solution peu digne, mais efficace.

Retrouvailles à Lament

La ville est sinistre et déprimante. Heureusement, elle n'est pas grande. Les investigateurs n'auront pas besoin de poser beaucoup de questions pour découvrir que James Saville est « ce cinglé qui s'est installé dans la ville fantôme, de l'autre côté des collines ». La petite ville de Dirge, fondée en même temps que Lament, vers 1870, a été désertée





Louis Castaigne Jr
Empereur des États-Unis

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	0

Compétences

Culture artistique (décadents et surréalistes français)	60 %
Délirer interminablement en circuit fermé	100 %
Inventer des utopies	50 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Pratique artistique (techniques du cinéma)	80 %
Savoir-vivre	50 %
Vigilance	50 %

Langues

Anglais	95 %
Français	50 %

Armes

- Épée 50 %
  Dégâts1d6 +2
(Il en a une, dans le cinéma, et il la porte lorsqu'il met son costume d'empereur.)

Sorts : *Invoquer/Contrôler un byakhee* (c'est comme ça qu'il a envoyé le film à Saville).

Livre 6 : Maldoror
Document 13 – Le dernier message du tueur

Je n'ai pas pu me résoudre
à la tuer, bien que son
innocence m'incommode.
Qu'elle vive donc,
pour ce que vaut la vie !

par sa population dix ans plus tard. Saville l'a rachetée au début de l'année, et depuis, on voit souvent passer des camions… Les bonnes gens de Lament leur indiquent volontiers la direction, précisent que c'est à plusieurs heures de piste, et leur conseillent de remplacer leur voiture par des mules.

L'unique hôtel de Lament réserve une surprise aux personnages : les quatre autres acteurs sont là, eux aussi. Ils ont un peu changé depuis le tournage. Ils sont épuisés, au bord de l'effondrement nerveux, et ils ne contrôlent plus complètement leurs actes. Ils sont vaguement surpris de se retrouver ici, ne savent pas ce qu'ils y font, mais ont cette sensation : « Maintenant que vous êtes là, on va pouvoir se mettre en route. » Les personnages ressentent aussi cet appel, mais ce n'est pas la peine de le leur dire, à moins que vous ne les sentiez hésiter. Chez eux, la compulsion se déguise en envie tout à fait légitime de casser la figure à Saville.

Dirge, Nouveau-Mexique, population 0… 35

« Si vous prenez la piste en voiture, vous allez vous péter un essieu » est un avertissement honnête. Personne en ville n'a de jeep à prêter au groupe. Il est possible de louer des mules, mais parmi les personnages non-joueurs, Nina et James sont incapables de monter. Ils essayent, mais de chute en chute, les investigateurs réalisent qu'ils iront à la vitesse d'un homme au pas.

Le décor est grandiose, mais la chaleur est telle que personne ne sera d'humeur à l'apprécier. Très vite, les autres acteurs commencent à traîner la patte. Vous pouvez faire durer la balade un petit moment, si vous en avez envie, et exiger quelques tests d'Athlétisme pour négocier les côtes les plus dures. Un coup de chaleur (p. 229 des règles) est également à redouter s'ils n'ont pas pris un minimum de précautions.

Au bout d'une ou deux heures de marche, les investigateurs réalisent que leur groupe compte un membre de plus. Le fantôme noirci de Carla se superpose par instants à Lara. Les autres acteurs ne la voient pas et ne l'entendent pas, mais elle a parfaitement conscience de la présence des personnages, et leur sourit.

Après huit heures de marche harassante, nos héros arrivent à destination, un village niché au milieu d'un cirque rocheux, qui semble sortir directement d'un vieux western.

En revanche, pour un endroit soi-disant abandonné depuis près d'un siècle, il y a du monde ! Voyant le groupe approcher, des gens sortent des maisons et viennent à leur rencontre. Il s'agit d'une vingtaine de gros



bikers, qui n'ont pas l'air rassurants du tout, mais traitent les acteurs avec beaucoup de respect. Ils ont des fusils prêts à tirer, au cas où les personnages n'auraient pas envie de fraterniser.
Après avoir poliment désarmé ceux des investigateurs qui auraient conservé des armes de poing, ils les conduisent au saloon, où le piano mécanique joue en boucle *La Marche funèbre* de Chopin. Maldoror, qui était en train de jouer aux cartes avec deux bikers et un squelette, leur souhaite la bienvenue. Avec son costume du siècle dernier et son teint blême, il a l'air tout à fait dans son élément.
Il leur propose de s'asseoir, fait sortir les gardes et fait servir une tournée générale par le squelette. Il prend une absinthe. Le whisky est bon, et devrait aider les investigateurs à reprendre pied dans le réel…

Des fourmis, des termites et du sort de l'univers

Le décor est planté pour une longue et éprouvante discussion. Maldoror est très courtois, mais il n'est pas tout à fait sur la longueur d'onde des humains normaux. Pour lui, ses réflexions sont claires comme le jour, et pour les investigateurs et leurs compagnons, c'est un vrai galimatias. Il essaye de leur dire qu'ils vont bientôt devoir le tuer, qu'il en sera ravi, mais que cela déclenchera une catastrophe dont les répercussions se feront sentir pendant des années. L'ennui est qu'il commence par leur parler longuement d'une guerre entre fourmis et termites, du fait qu'il n'y est pas philosophiquement opposé, mais qu'en tant que fourmi passée dans le camp des termites, il conserve une certaine sympathie pour les malheurs de son ancienne race. Après une longue digression incohérente sur les pucerons, il revient à son sujet, et leur explique qu'ils ont le choix. Vont-ils rejoindre les termites, et vivre très longtemps, ou lutter bec et ongles (pardon « mandibules et antennes ») pour faire triompher les fourmis, au risque d'y laisser la vie ?
Sans leur laisser le temps de répondre, il enchaîne sur un long discours sur l'éternité et l'absence de Dieu, entrecoupé de considérations fumeuses sur la mort, qui pour lui se fait attendre : « Mais qui sait ? Tout dépend des fourmis, n'est-ce pas ? »
Carla, qui s'est matérialisée sur une chaise vide, devant le bar, hoche la tête, avec l'air de tout comprendre. Elle est bien la seule.

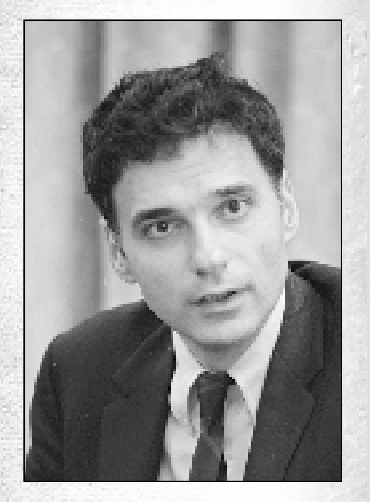
James Saville, plan rapproché

Lorsque vous aurez l'impression que les joueurs sont complètement et définitivement dans le brouillard, les bikers font une entrée fracassante, en compagnie d'un jeune homme poupin, coiffé d'un chapeau de cow-boy trop





revanche, rien n'empêche les personnages de tenir un conseil de guerre à l'étage. Les autres acteurs y participeront peut-être mais, dans l'ensemble, ils sont plutôt désireux d'obéir à Saville « et d'en finir une fois pour toutes ».
Si l'un des investigateurs est seul, Maldoror entre dans sa loge, s'approche de lui et lui glisse : « Je suis sale, vous le savez, n'est-ce pas ? » dans le creux de l'oreille, avant de disparaître. Si le personnage a lu les *Chants*, il ne peut qu'opiner : la description du cadavre de Maldoror, l'un des morceaux de bravoure du Chant quatrième, commence par : « Je suis sale ». C'est sa manière de leur donner une chance…



James Saville
Sorcier trop ambitieux

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	0

Compétences

Avoir l'air normal	20 %
Fanatisme glacial	80 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Terroriser son entourage	80 %

Armes
Tout au mental

Sorts : *Flétrissement, Tourmenter, Invoquer/Contrôler byakhee.*

grand pour lui. James Saville est fou à lier, mais c'est la folie tout à fait banale du fanatique qui maintient un mince vernis de rationalité, celle dont souffrent tous les grands prêtres cthulhiens depuis les débuts du jeu.
Il accueille chaleureusement les personnages, faisant des commentaires admiratifs sur leurs carrières, demandant des autographes et leur promettant que « tout va bien, très bien se passer ». Il leur explique qu'ils vont juste tourner les dernières scènes du film, « qu'on ne pouvait pas décemment laisser tourner à un barbouilleur de pellicule comme von Scelzin ». Après quoi, ils seront libres de rentrer chez eux. Bien sûr, s'ils refusent, il a les moyens de les y obliger. Il murmure quelque chose, fait un geste, et l'un des bikers s'écroule en hurlant. Il se tord de douleur pendant quelques minutes, puis se relève, frissonnant.
Saville conclut : « Votre texte vous attend dans vos loges. Nous commencerons à tourner au coucher du soleil. »

En attendant le crépuscule

Les bikers escortent le groupe à l'étage, qui a été sommairement rendu habitable. De petits cartons au nom des acteurs ont été collés sur les portes, et dans chaque chambre se trouve un petit dossier, contenant quelques feuilles dactylographiées. Il se limite à l'exposé de la situation et à de vagues indications de mise en scène. La famille reçoit la visite d'un étranger sinistre et de mauvais augure, peut-être un avocat, qui affirme être le représentant du véritable héritier. Les huit personnages commencent aussitôt à chercher un moyen de le supprimer discrètement, si possible d'une manière qui fasse avancer leur cause, ou qui compromette un concurrent.
Saville a posté un garde au pied de l'escalier, et deux autres de chaque côté du saloon. En

Dernière scène, 1re prise

Au crépuscule, les bikers viennent chercher les investigateurs. Ils les conduisent dans une resserre, aménagée en entrepôt à costumes. Le choix se limite aux tenues qu'ils ont portées lors du premier tournage. Les bikers les laissent s'habiller à leur guise. Si certains désirent des armes, on leur en remettra, en signalant qu'elles sont chargées. Ensuite, ils les accompagnent de l'autre côté de la rue, jusqu'à une vaste grange aménagée en plateau. On entend le grondement d'un groupe électrogène, des techniciens s'affairent, des spots aveuglants sont braqués sur des décors qui reproduisent jusqu'à la moindre éraflure ceux des studios Ambrose. Saville, toujours jovial, leur fait faire « le tour du propriétaire ». Ensuite, il demande à tous les acteurs de s'installer au « salon ». Les bikers, fusils chargés en main, prennent place hors champ – mais pas hors de portée de tir.
Attention, silence et… **action** !

Les bikers

Ils sont une trentaine, tous assez bas de plafond et très disposés à se montrer violents. Ils ont tous au moins un revolver, et la plupart ont aussi un fusil à canon scié. Ne vous fatiguez pas à fouiller leur interprétation. Ils s'expriment par monosyllabes et sont brutaux à la moindre contrariété, c'est à peu près tout.
Saville leur a dit de traiter correctement les investigateurs, et ils s'abstiennent donc de les cogner. Ils n'ont pas l'ombre d'une notion de l'existence du Mythe de Cthulhu. Certains ont vaguement dans l'idée qu'ils servent Satan et trouvent ça plutôt sympa, au point où certains commencent à appeler leur petite bande « les Sadiques Sataniques ». La plupart ne se torturent pas les méninges pour trouver une justification à leur présence. Ils ne suivent Saville que parce qu'il les terrifie. Dans l'hypothèse où les personnages arriveraient à leur faire plus peur que lui, ils récupéreraient quelques bikers, qui seraient davantage une gêne qu'autre chose.



Qui veut quoi ?

Saville désire que les événements suivent la trame de la pièce. Ce soir, les investigateurs doivent tuer le masque blafard, autrement dit Maldoror. Conformément au déroulement de l'acte III, la mort du masque ouvrira la ville au roi en jaune. Saville espère que l'entité imprégnera la pellicule avant de disparaître, donnant une fin inoubliable à son film…
Maldoror est tout à fait conscient du fait que Saville désire l'utiliser comme sacrifice. La mort le soulagera plutôt, mais il n'a pas envie que sa disparition ouvre la porte aux Grands Anciens. Il s'est révolté contre Dieu, en son temps, et les hommes l'ont sinon vaincu du moins mis sur la touche. Qui reste-t-il dans les cieux, en dehors des véritables maîtres de la création ? Contre qui se révolter, sinon contre eux ? Et puis, partir sur un dernier geste de révolte est esthétiquement préférable à un sacrifice futile. Pour toutes ces raisons, il va laisser une ouverture aux personnages.

Les autres acteurs commencent, tant bien que mal, à improviser un dialogue laborieux autour des vagues indications qui leur ont été remises. Les personnages se joignent-ils à la discussion, ou préfèrent-ils tenter quelque chose ? Au moment où ils passent à l'action, Maldoror entre et, soudain, ils ont du mal à se concentrer.
Maldoror – pardon, le masque blafard – est un acteur calamiteux, qui cabotine à outrance et qui, visiblement, s'en amuse. Après quelques minutes de conversation, il semble se lasser et, soudain, James Gordon se met à hurler. Ses mains saignent, des crevasses s'ouvrent dans son visage… En un clin d'œil, il tombe en morceaux. Visiblement, c'est très douloureux (1d3/1d6 de SAN pour les spectateurs). Maldoror se tourne vers les autres, et murmure : « À qui le tour ? » Les autres acteurs s'égaillent comme une volée de moineaux. Les bikers les laissent fuir.
C'est le moment de mettre en scène une jolie partie de cache-cache en ville. Dirge se compose en tout et pour tout de trois rues : la grand-rue où se trouve le saloon, un *general store* et la grange-plateau, ainsi qu'une petite rue parallèle de part et d'autre. Les maisons sont en bois desséché par le soleil du désert, fragile, bien sec et inflammable.
Maldoror n'a pas envie de tuer tout le monde, et n'a liquidé Gordon que parce qu'il lui trouvait mauvaise haleine, mais les investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir, et il n'hésite pas à tourmenter un peu ceux qui lui tombent entre les mains. Prolongez le jeu de chat et de souris tant qu'il vous semble amusant.
Arrangez-vous pour qu'à un moment donné Silversmith se trouve face à face avec lui. Brusquement, Carla se matérialise à ses côtés. Maldoror s'approche, prêt à tuer… Si Silversmith l'attaque, ne vous embêtez pas à lancer les dés : il le tue, avec ou sans l'aide de Carla, *comme leurs personnages respectifs étaient censés le faire*. Ses derniers mots sont : « Allez-y voir vous-même, si vous ne voulez pas me croire ». Son cadavre oscille, comme dans une brume de chaleur, avant de s'effondrer sur lui-même, laissant derrière lui une sorte de tunnel…

- **Et si… Silversmith n'ose pas attaquer Maldoror ?** Maldoror fait mine de l'attaquer. Normalement, l'investigateur devrait se défendre… sauf s'il a compris qu'il ne devait pas le toucher, ce qui est brillant, mais contrarie Maldoror. Au prochain round, il ne retient plus ses coups, mais il s'abstient d'utiliser la magie. Dans un « murmure » théâtral à souhait, il glisse à Silversmith : « Il serait souhaitable que vous m'écoutiez mieux, mon ami. Vous êtes Naotalba, mais qui est Naotalba ? C'est incertain, changeant, d'autant que cette borne n'enferme pas votre identité, et *je suis sale*. M'avez-vous compris, cette fois ? »



Les bikers

Sbires de Saville

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	20

(travailler avec Saville est usant)

Compétences

Conduite (moto)	55 %
Dégotter de la bière	80 %
Filer doux devant Saville	60 %
Jeu (poker)	45 %
Sciences occultes (satanisme)	10 %
Vigilance	30 %

Armes

- Chaîne de moto — 40 %
  Dégâts1d3 +2
- Cran d'arrêt — 40 %
  Dégâts 1d4 +2
- Pistolet calibre .38 — 30 %
  Dégâts 1d10

Protection : 1 point de blouson de cuir

Les techniciens

Le montage des décors et autres tâches ingrates une fois réalisés par ses bikers, Saville a importé quelques techniciens d'Hollywood, le minimum indispensable pour tourner l'acte III. Qui irait dire non à l'équivalent d'un mois de salaire pour quelques jours de tournage ? Lorsqu'ils commencent la dernière prise, les personnages retrouvent peut-être certains visages familiers de l'acte I derrière les caméras.
Pour les scènes en extérieur, en revanche, Saville a décidé d'innover. Trois byakhees munis de projecteurs sur batteries et de caméras d'épaule de 16 mm sont chargés des prises de vues. Ils ont l'avantage de voler, ce qui fera de très belles images aériennes. Lors de leur partie de cache-cache avec le masque blafard, les investigateurs distingueront juste des lumières aveuglantes et des silhouettes indistinctes, mais horribles (SAN : 0/1).

Ambiance de l'acte III

Cet acte commence par un voyage, et se prolonge par la découverte de Dirge et de ce que Saville attend d'eux. Ils ont très peu de liberté au cours de cette phase. Du coup, appuyez sur l'ambiance, la chaleur, la poussière, et ajoutez-y la découverte de la version anglaise du *Roi en jaune*. Lorsqu'ils ont des décisions à prendre, elles n'affectent pas la trame principale : Que faire de Galadriel ? Faut-il pousser les autres acteurs à la révolte ?

La poursuite dans les rues de la ville fantôme est à la fois un hommage à tous les films où les héros sont pourchassés par un tueur psychopathe et le début de la fin de l'aventure. Elle s'achève par la première mort de Maldoror. Sa seconde mort, dans les catacombes de Paris, doit être un moment étrange : les investigateurs liquident l'incarnation du Mal, mais c'est une pitoyable charogne qui, en plus, ne demande qu'à mourir. La découverte du manuscrit du *Roi de jaune vêtu* propulse les investigateurs dans un univers conceptuel, où ils sont libres de manipuler des archétypes et d'intervenir sur l'histoire. C'est aussi, sous un déguisement inhabituel, le « combat final contre le monstre », sauf que cette fois, le monstre est une pièce. Les joueurs risquent de céder à la tentation d'être hyperanalytiques et de chercher tous les « points faibles » de la narration du *Roi en jaune*. Ce serait une bonne tactique si le texte existait, mais c'est un danger pour *votre* narration. Contrez-les en imposant un rythme rapide, fiévreux. Chaque représentation leur donne de nouvelles armes, mais menace leur santé mentale. Après avoir vu Uoth violer sa nièce Cassilda dans la version romaine, veulent-ils *vraiment* étudier la version aztèque ? Lorsqu'ils se risquent sur scène, les personnages doivent se surpasser, jouer comme ils n'ont jamais joué, pour ne pas se faire dévorer corps et âme.

Une fois la pièce matée, il ne reste plus qu'à revenir sur Terre, mais il reste un palier à franchir avant le retour à la normalité : la tempête, qui permet aussi de nettoyer l'atmosphère.

- **Et si… les investigateurs restent sur place ?** Maldoror ne peut plus rien pour eux. La mort du masque blafard va déclencher l'arrivée du Roi en jaune. En attendant, Saville ordonne aux bikers d'exécuter les acteurs, dont il n'a plus besoin.

- **Et si… les personnages quittent la ville ?** S'ils prennent la fuite, vous avez un superbe début de campagne tout prêt. Le plan de Saville a fonctionné, le roi en jaune a imprégné la pellicule. Le film tient toutes ses promesses : les spectateurs n'en ressortiront pas indemnes. Encore faut-il que le film sorte ! Si James Saville mourait… Si les investigateurs parvenaient à convaincre William Saville que son fils a perdu la raison… S'ils s'arrangeaient pour faire interdire cette œuvre « antiaméricaine »… Cela fait beaucoup de « si », tous porteurs d'une histoire !

« Les pourceaux, quand ils me regardent, vomissent »

Le tunnel ouvert par la mort de Maldoror reste ouvert aussi longtemps que nécessaire. Contrairement aux acteurs, Saville et les autres ne le voient pas. Gordon est mort. Carla a disparu pour de bon. Quant à Laura Mansell, Mary Sheldon et Nina Eldolor, leur sort est entre vos mains. Si elles ont survécu aux attentions de Maldoror, elles risquent d'être abattues par les bikers… à moins que l'une d'elles ne soit plus courageuse que les investigateurs, et prenne le risque de disparaître dans le tunnel.

Le passage par le portail coûte 2 points de magie et 1 point de SAN. Le groupe débouche dans une vaste salle irrégulière, taillée dans une pierre blanche. Au-dessus d'eux, une voûte d'ossements. Ce n'est pas une voûte propre et bien rangée par des artisans, comme on peut en voir dans d'autres parties des catacombes de Paris – car c'est là que les personnages se trouvent. Non, c'est comme si les ossements avaient été déversés par au-dessus, et qu'ils s'étaient enchevêtrés de manière à laisser un espace au fond de la carrière.

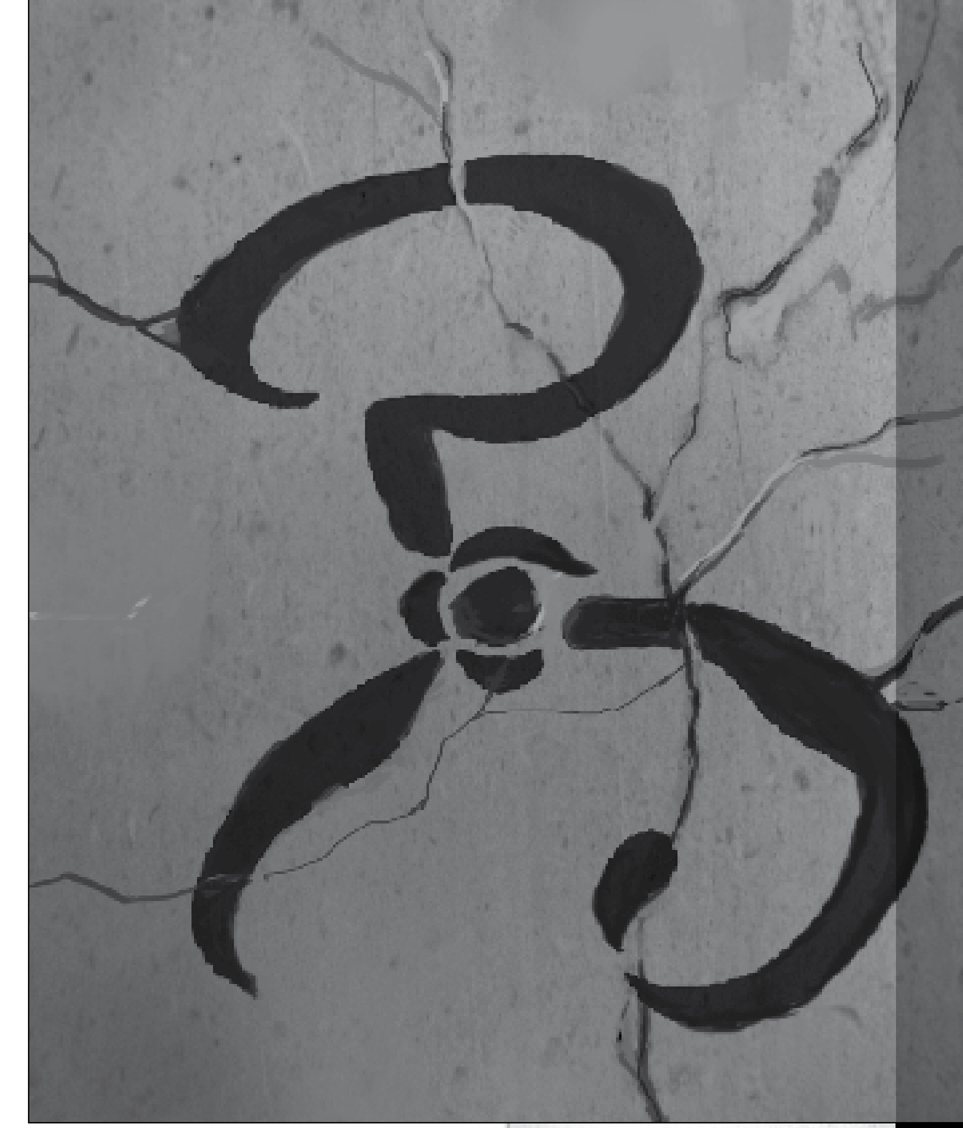
L'obscurité n'est pas complète, une vague lueur bleutée brille dans le fond de la salle. C'est l'entrée d'un passage qui descend. Assez vite, les investigateurs ont de l'eau jusqu'aux chevilles. La lueur est de plus en plus forte, et cela commence à sentir la charogne.

Le cadavre de Lautréamont



Un dernier virage, et les investigateurs découvrent le cadavre de Lautréamont. La pièce est à demi remplie d'eau, et il est très difficile de dire où s'achève le corps et où commence la couche de moisissures et de champignons qui couvre les murs et le plafond (perte de 2/1d8 points de SAN). L'endroit grouille de rats, de méduses et de serpents. Un signe jaune est sculpté sur le plafond, de manière à ce que l'écrivain puisse le contempler en permanence. Posée un peu à l'écart, sur un lutrin pourrissant, se trouve une boîte d'ébène. Elle renferme le dernier cadeau de Maldoror aux personnages : le manuscrit du *Roi de jaune vêtu*.

Le cadavre ne quitte pas les personnages des yeux – des yeux intelligents, à la couleur indéfinissable car chacun les voit différemment, où on lit une prière muette. À condition de tâtonner un instant dans l'eau glacée, où nagent de venimeuses scolopendres, il est dérisoirement facile de ramasser une pierre et de fracasser le cerveau d'où ont jailli tant d'horreurs. Les créatures qui grouillent sur le cadavre s'en moquent : d'ici à ce qu'elles aient fini de le dévorer, les personnages seront loin.



Le signe jaune

Le Roi de jaune vêtu

Manipuler ou feuilleter le manuscrit est sans danger. Ce sont de grandes pages jaunies, tachées par l'humidité, et couvertes d'une petite écriture régulière, à l'encre un peu pâlie. Les personnages aperçoivent les noms, désormais familiers, des héros de l'histoire.

Le texte est en français, mais s'ils essayent de le lire, ils réalisent qu'ils le comprennent parfaitement. Tout est clair, limpide… et la pièce les avale.

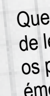
- **Et si… les investigateurs ont refusé de lire le manuscrit ?** Après tout, ils sont tout à fait en droit de se méfier des cadeaux de Maldoror. Ils ont le choix entre rester au fond de la carrière – il y a bien assez de champignons pour les nourrir pendant quelques jours, mais ensuite ? – ou repartir au Nouveau-Mexique via le portail.

La scène est un monde

Soudain, les investigateurs sont assis dans des fauteuils… ou sur des bancs… à moins que ce ne soient des banquettes en pierre… Ils sont dans un théâtre moderne… une grange… en plein air… Devant eux, une scène brillamment éclairée… très sombre… avec un décor représentant de douces collines italiennes… un temple en plein désert… une plaine de roche noire au bord d'un lac aux eaux d'ardoise. Quant aux acteurs, ils sont huit… ou onze… ou une foule… Ils sont nus et peints… masqués ou non… beaux ou difformes… ils portent des tuniques et des toges… des pourpoints… des redingotes… des tenues modernes…

Le défilé de possibilités continue jusqu'à ce que les investigateurs fassent quelque chose. Ils sont les seuls spectateurs, et le choix leur appartient. Ils se trouvent dans un univers d'archétypes où la langue n'est plus un obstacle – les acteurs communiquent intentions et émotions directement à l'âme de leur public. L'absence de barrière est d'ailleurs dangereuse, la pièce est beaucoup plus toxique sous cette forme.

Le Roi en jaune a existé sous une multitude de versions dans toutes les cultures du monde. S'ils le désirent, les investigateurs peuvent découvrir une première ébauche jouée par des hominidés velus à peine humains ; voir la version égyptienne qui fut représentée au couronnement du pharaon Nophru-Ka ; frissonner devant les drames grecs et romains où morts, mutilations et viols se déroulaient sous les yeux du public ; s'extasier devant l'incroyable beauté de la pièce chinoise jouée par des eunuques ; trembler en contemplant une liturgie aztèque incroyablement sanglante ; contempler avec perplexité un mystère médiéval où le masque blafard est un ange ; applaudir au drame élisabéthain de Christopher Marlowe ; sans oublier, bien sûr, de découvrir la version originale de la pièce de Lautréamont.



Folie

Que se passe-t-il si les personnages, à force de se pencher sur la pièce, perdent 20 % de leur SAN en une heure ? Sur le moment, pas grand-chose. Ils sont transis jusqu'aux os par l'insoutenable vérité sous-jacente à chaque représentation – l'insignifiance des émotions et des ambitions humaines par rapport au roi et à son inévitable retour les écrase, leur arrache l'âme et leur tire des larmes de sang, qui leur font perdre 1d3 points de vie.

S'ils tentent de jouer dans cet état, ils n'essayent plus de modifier la pièce. Leur POU est toujours compté, mais ils ne peuvent plus faire de tests de Pratique artistique (art dramatique).

Une fois de retour à la réalité, la folie s'installera. Une identification à son personnage – celui du film ou celui de la pièce – est une possibilité, que ce soit à temps plein ou sous forme de personnalités multiples. Une dépression brutale est également possible. Une peur panique des théâtres, ou des mensonges, ou des masques, sont tout à fait envisageables. Quant aux investigateurs qui tombent à 0 point de SAN, ils sont dévorés par l'envie d'écrire une nouvelle version de la pièce.

Toutes ces pièces racontent la même histoire, une histoire d'ambition, de trahison et de mort. Toutes s'achèvent par la défaite des mortels, le départ des usurpateurs et la restauration d'un roi immortel et redoutable. *Le Roi en jaune* est le premier récit, le premier mythe, le premier symbole. Et les investigateurs comprennent sans mal que toutes ces versions cherchent à s'approcher d'une vérité, d'un événement initial qui s'est produit *ailleurs*.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux.

Rester spectateurs

Ils peuvent tout à fait regarder la pièce, encore et encore, jusqu'à en perdre la raison. Chaque version coûte 1d6 points de SAN, et fait gagner un nombre équivalent de points de Mythe de Cthulhu. Le gain de compétence est plafonné à 10 points, la perte de SAN n'est absolument pas plafonnée.

S'improviser metteur en scène

S'ils tentent de diriger les acteurs, ils réalisent vite que personne ne les écoute.

Remonter dans le passé

Essayer de « lire entre les lignes » pour découvrir l'événement initial est difficile, mais pas impossible. La scène oppose une certaine résistance, mais à condition de réussir un test de POU x 2 %, elle finit par céder. (Attribuez un bonus de 10 % à ce test pour chaque version de la pièce déjà vue par les personnages.) L'*événement* ne s'est pas déroulé sur Terre, et ses protagonistes n'étaient pas humains. Quant au roi, il est certes associé à la couleur jaune – un jaunâtre maladif – mais c'est à peu près tout ce qu'il est possible d'en comprendre. (Et il n'est pas certain que ce soit vraiment le tout début de l'histoire, peut-être est-ce juste la première version compréhensible pour des cerveaux organiques.) Cette représentation coûte 1d8 + 1 points de SAN et rajoute automatiquement le même nombre de points au score de Mythe de Cthulhu des personnages.

Jouer !

En jouant dans le film, les personnages ont gagné le droit de monter sur scène et de représenter une nouvelle version de la pièce. Des fac-similés des acteurs absents les rejoignent sur scène. S'ils se lancent sans aucune préparation, ils sont perdus : ils rejoignent la troupe, où ils rejoueront le script de Louis Castaigne pour l'éternité. En revanche, s'ils le font après avoir étudié plusieurs itérations de la pièce, et surtout examiné l'événement initial, ils ont une petite chance de modifier la fin de leur version. Les inimitiés entre les membres de la famille sont peut-être juste un peu moins féroces, les ambitions juste un peu moins débridées… Un couronnement, ou le choix d'un régent, avant même l'arrivée du masque blafard, couperait peut-être l'herbe sous le pied au Roi en jaune. À moins que la clé ne soit dans la survie du masque blafard… Laissez les joueurs se mettre d'accord sur une narration. La pièce résiste, bien entendu : cela fait des milliers – des millions ? – d'années que l'histoire n'a pas changé.

Pour simuler les changements, faites la moyenne du POU des investigateurs, opposée au POU de 35 du Roi en jaune.

- Chaque version « étudiée » ajoute 5 points au POU des investigateurs ; avoir assisté à l'événement initial ajoute 10 points.
- Chaque joueur peut tenter un test de Pratique artistique (art dramatique) pour son personnage. Une maladresse retire 2 points au score de POU ; un échec simple 1 point ; une réussite vaut 0 ; une réussite spéciale rajoute 1 point au score de POU et une réussite critique 2 points.
- S'ils échouent, ils sont libres de retenter leur chance avec une modification différente, mais ils perdent 1 point de POU par échec.
- Un seul changement peut suffire si l'exercice ennuie les joueurs. En revanche, s'ils embrayent et débordent d'idées de changements, vous pouvez leur « imposer » d'en introduire un par personne. Dans ce cas, le POU de la pièce est pénalisé de 1 point pour chaque réussite précédente.

Exemple : Les quatre prétirés tentent de « convaincre » la pièce de laisser une chance à l'humanité. La moyenne de leur POU est de 14. Ils ont regardé quatre versions de la pièce, ce qui leur a coûté 4d6 points de SAN à chacun. Silversmith et Lupoff réussissent leurs

tests de Pratique artistique (art dramatique), sans plus. Karwitz obtient une réussite critique, mais Steling rate le sien. Cela donne 14 + 20 + 0 + 0 + 2 – 1 = 35. Face à un POU de 35, cela leur donne exactement 50 % de chances de réussir à imposer la modification. S'ils échouent, ils pourront réessayer, mais leur POU de base ne sera plus que de 13. S'ils réussissent et tentent d'imposer une autre modification, en revanche, le POU de la pièce n'est plus que de 34.

Le retour

Une fois la pièce amendée, le décor bascule. Les investigateurs sont de retour à Dirge, environ trente secondes après leur départ. Saville est mort, foudroyé par une crise cardiaque. Sans ordres, les bikers ne sont pas dangereux. De toute manière, ils vont bientôt avoir d'autres préoccupations que les personnages. En effet, le vent se lève.

Très vite, la ville est secouée par la plus gigantesque tempête qu'elle ait connue depuis un siècle, et les maisons s'effondrent comme des châteaux de cartes. Le saloon tremble, mais tient bon.

À l'aube, le soleil apparaît dans un ciel sans nuages. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à regagner Lament, puis la Californie, et sans doute à prendre leur retraite dans un endroit calme.

- **Et si… les investigateurs n'ont rien changé à la pièce ?** Dans ce cas, Saville est toujours en vie, bien résolu à les sacrifier – pas pour des raisons mystiques, juste parce que le tournage est fini et qu'il n'a plus besoin d'eux. Ils ont intérêt à fuir, et vite.

  La tempête menace, mais n'éclate pas. Les énergies mystiques de l'invocation se condensent lentement. Le groupe a un peu de temps pour fuir la ville. S'ils restent, la cité de Carcosa se superpose brièvement à Dirge. Cependant, les conditions ne sont pas optimales : Dirge est en plein désert au lieu d'être au bord d'un lac, et au mois d'août ou de septembre, Aldébaran n'est pas visible au-dessus de l'horizon. Le Roi en jaune n'apparaît pas, mais les byakhees et les rares bikers restés sains d'esprit tournent de splendides images, que Saville utilisera comme scènes finales de son film.

Conclusion

Si les investigateurs ont modifié la pièce, le film suit désormais leur version, ce qui le rend inutilisable, même si Castaigne ou Saville sont encore en vie. Les pellicules conservent un petit quelque chose de perturbant, mais ne sont pas le film d'horreur ultime qu'ils espéraient. Von Scelzin se retrouve avec un film inexploitable sur les bras… mais son pari avec William Saville lui fait gagner 100 000 $.

Bien sûr, les « rustines » posées par les investigateurs ne tiendront pas. Tôt ou tard, leur version rentrera dans le rang, mais le processus prendra de longues années, pendant lesquelles les représentations du *Roi en jaune* ne donnent rien de plus sérieux que des migraines.

Qu'est-il arrivé au manuscrit de Lautréamont ? Les investigateurs ne l'avaient plus lorsqu'ils ont assisté à la représentation des différentes versions de la pièce. Il est sans doute resté dans l'ossuaire où ils l'ont trouvé… mais ce genre de manuscrit possède une vitalité étrange. Sa réapparition sera le signal que la pièce a retrouvé toute sa nocivité. Et s'il tombait entre les mains d'un metteur en scène, à notre époque ? Enthousiasmé par sa « découverte », le malheureux décide de représenter *Le Roi de jaune vêtu* dans la cour du Palais des papes, lors du prochain festival d'Avignon.

Sur un plan plus personnel, les investigateurs feront de terribles cauchemars à chaque anniversaire de leur victoire. Un jour ou l'autre, des sectateurs d'Hastur tenteront de venger la défaite de Saville.

Enfin, reste la question de la petite Galadriel. Si elle a survécu, elle devient une jeune fille brillante qui, au grand soulagement des personnages, ne s'oriente pas vers l'écriture ou la scène. Elle devient ingénieur, se voue corps et âme à la programmation, et devient conceptrice de jeux vidéo. Et un jour, elle rejoindra un projet intitulé *King of Fear*. Son chef direct est un certain Pierre Castaigne, et le patron de l'entreprise un jeune homme pâle et élégant… Si des investigateurs n'y mettent pas bon ordre, *King of Fear* sera un immense succès, si grand qu'il sera le dernier jeu de rôle massivement multijoueurs à sortir, et même le dernier jeu tout court. Car après, le Roi en jaune régnera par réseaux informatiques interposés, et ce sera la fin du monde.

Il était une fois une autre fin

La fin de la version originale de ce scénario était bien plus classique – et limitée par des contraintes de place. Rien ne vous empêche de l'utiliser si vous préférez.

Horrifié par son manuscrit, Lautréamont avait passé ses derniers mois à travailler à une « anti-pièce », *Rédemption*. Il n'avait rédigé que les quatre premières scènes, qu'il remettait aux personnages dans leur loge, avant le début du tournage.

Une fois Maldoror abattu, James Saville entamait une lente et horrible métamorphose en un avatar d'Hastur. Pour s'en débarrasser, les investigateurs devaient jouer ces quatre scènes devant son corps, ce qui les catapultait à la cour du Roi en jaune. Ce dernier était physiquement présent, et s'efforçait de les faire taire avant qu'ils n'aient eu le temps de dire leur texte. S'il échouait, le groupe revenait aux pieds d'un Saville à moitié transformé et tout à fait mort.

La virée dans les catacombes de Paris pour liquider le corps physique de Lautréamont était évoquée comme une suite possible.



CASTING

Personnages prétirés

Dans la mesure où il est peu probable que vous ayez des investigateurs en état de marche pour les années 60, pourquoi ne pas essayer nos prétirés ? Ils ont l'avantage d'avoir été pensés pour l'aventure… Si vos joueurs ne désirent pas les utiliser, faites en sorte que leurs propres acteurs s'en rapprochent. Si besoin est, Adrian peut devenir Adrienne sans que le scénario en souffre.

En plus de leurs (incontestables) talents artistiques, tous ces personnages ont une ***capacité spéciale***, un petit atout utilisable une fois au cours de la campagne. Notez que ces capacités sont surtout là pour leur faire gagner du temps et économiser des jets de dés. D'une manière générale, ils ne fonctionnent pas sur les créatures surnaturelles, mais si vous décidez, par exemple, que Jeanette peut vamper Maldoror, après tout, pourquoi pas ? Devenir l'obsession n° 1 d'un tueur en série immortel est dangereux, mais si vous pensez que cela peut donner lieu à de jolies scènes, foncez !

William G. Silversmith

Histoire personnelle :

Vous êtes arrivé à Hollywood un peu avant la guerre. Vous étiez le genre de « beau ténébreux » dont les studios ont toujours besoin. Au début des années 40, vous avez joué les méchants officiers SS ou les espions nazis dans d'innombrables films de propagande. Après la victoire, vous vous êtes reconverti dans le western, et votre carrière a connu ses plus beaux jours. Dans les années 50, vous avez tourné avec de vrais grands, John Wayne, Stewart Granger ou Ronald Reagan. Là encore, vous faisiez merveille en pistolero sans scrupule, en tueur à gages ou en shérif corrompu.

Depuis quelques années, votre carrière fléchit de manière inquiétante, mais l'avenir ne vous effraie pas trop. Votre compte en banque se vide doucement, mais il vous reste un patrimoine : une grande maison à Beverly Hills et une grosse voiture… Mais quand même, ça fait quatre ans que vous n'avez rien tourné, et ça vous manque. C'est pour ça que vous avez sauté sur l'offre de von Scelzin, même si honnêtement, ce truc s'annonce comme un beau désastre. Vous vivez dans une grande villa pas très bien entretenue, à la périphérie de Beverly Hills. Vous n'avez plus les moyens de vous payer du personnel, et ça commence à se voir.

Proches :

Vous êtes seul. Pas par choix, ça s'est juste fait comme ça. Tous les samedis soir, vous jouez au poker avec quatre autres acteurs en perte de vitesse. Vous en profitez pour vous refiler des tuyaux professionnels. Vos deux ex-épouses ont refait leur vie. Vous avez une fille, Joan, qui a épousé un crétin de dentiste et s'est installée à San Francisco, et un fils, John, qui enchaîne les petits boulots sans avenir. Aux dernières nouvelles, il s'occupait d'un magasin de souvenirs à Venice.

Rôle :

Vous jouez Neville, le révérend. Ce vieil homme dur et cupide est un parent éloigné, mais il veut sa part d'héritage, comme les autres.

Citation typique :

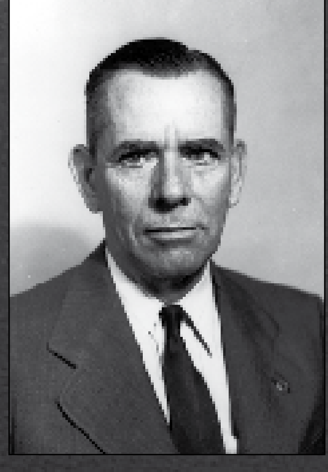
« Écoute, mon bonhomme, quand tu auras roulé ta bosse pendant vingt ans, tu reviendras me voir. Évidemment, moi, à ce moment-là, j'aurai cinquante ans de métier, et j'aurai encore des trucs à t'apprendre. »

Petite faiblesse :

L'alcool. Ce tournage est abominable, et un coup de bourbon de temps en temps, ça aide à tenir le coup. Il y a bien longtemps que vous n'avez pas pris une vraie cuite, mais pas question de replonger : vous avez un sale souvenir de votre dernière cure de désintoxication, à la fin des années 50.

Capacité spéciale :

Acteur sur le retour. Vous signez encore des autographes, même si c'est de plus en plus rare. Il vous reste des fans. Ils sont comme vous, plus tout jeunes. En une occasion au cours de la campagne, vous pouvez décider que l'un des personnages non-joueurs a suivi votre carrière de très près. Il vous trouve sympathique et sera ravi de vous aider en échange de quelques anecdotes sur vos vieux tournages.



William G. Silversmith

52 ans

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

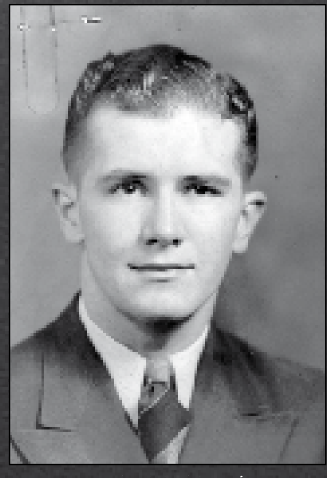
Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	65

Compétences

Baratin 45 %
Conduite (auto) 40 %
Contacts et ressources (Hollywood) 40 %
Discrétion 20 %
Équitation 50 %
Intimidation 30 %
Métier (acteur) 55 %
(recouvre les aspects du métier indépendants du jeu proprement dit – gérer la presse, les contrats, etc.)
Pratique artistique (art dramatique) 55 %
Psychologie 35 %
+ 150 points à répartir à votre guise

Armes

• Coup de poing 55 %
Dégâts 1d3 +2
• Revolvers 30 %
Vous avez conservé le colt .45 argenté que vous aviez dans *La Chevauchée sanglante*, mais il n'a jamais tiré que des balles à blanc. S'il n'explose pas à l'usage, il devrait faire 1d10 +2 de dégâts.



James C. Karwitz
24 ans

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	64

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	30 %
Conduite (auto)	45 %
Contacts (Hollywood)	35 %
Histoire	30 %
Métier (acteur) (recouvre les aspects du métier indépendants du jeu proprement dit – gérer la presse, les contrats, etc.)	40 %
Pratique artistique (art dramatique)	35 %
Pratique artistique (écriture)	20 %
Persuasion	45 %
Médecine	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

+ 150 points à répartir à votre guise

Langues

Espagnol	50 %
Français	25 %

Armes

- Corps à corps 30 %
  Dégâts : spécial
- Coup de poing 60 %
  Dégâts 1d3

James C. Karwitz

Histoire personnelle :

Vous êtes né à Los Angeles, d'un père producteur et d'une mère actrice. Cela aurait pu vous ouvrir des portes, mais vous avez tenu à vous faire un nom tout seul. Vous avez obtenu votre premier rôle à l'âge de 16 ans et, depuis, vous avez multiplié les apparitions à droite et à gauche, tout en suivant sans conviction de vagues études de médecine. Ce printemps, juste avant les examens, vous avez décidé d'arrêter de faire semblant. Votre avenir est devant une caméra, pas dans un cabinet médical ! Au pire, si votre carrière d'acteur ne décolle pas, vous trouverez une autre place dans l'écosystème d'Hollywood. Vous avez des idées de scénarios, par exemple, il ne vous manque qu'un peu de métier pour en tirer des scripts potables.
Vous avez accepté l'offre de von Scelzin avec enthousiasme. Le côté expérimental du tournage vous a tout de suite séduit. Cela dit, vous êtes assez lucide pour vous rendre compte que l'affaire est mal engagée. Les autres acteurs n'apprécient pas du tout leurs conditions de travail, et von Scelzin ne fait pas grand-chose pour les motiver.
Vous vivez dans un deux-pièces, assez loin au sud d'Hollywood.

Proches :

Sarah Meyer est décoratrice, ne travaille pas sur le film, et vous êtes très amoureux l'un de l'autre. En fait, vous envisagez de l'épouser lorsque le film sera terminé. Vous avez de nombreux amis, pour la plupart de jeunes acteurs, des aspirants scénaristes ou des réalisateurs en devenir. Comme vous êtes le moins fauché de la bande, vous tenez table ouverte.

Rôle :

Vous jouez Arthur, le fils préféré. Von Scelzin vous l'a présenté comme un immonde salaud prêt à tout pour récupérer l'héritage mais, jusqu'ici, il ne vous a rien fait faire de bien terrible, à part causer interminablement avec les autres protagonistes.

Citation typique :

« Non, ça ne va pas ! J'étais mécanique, sans âme ! Je suis sûr que je peux faire mieux. On la refait ? »

Petite faiblesse :

Méticuleux. Vous êtes le genre d'acteur qui passe une nuit blanche avant de venir tourner les scènes où son personnage a l'air fatigué. Si Dustin Hoffmann peut gagner une nomination aux Oscars comme ça, pourquoi pas vous ?

Capacité spéciale :

Insider. Vous n'aimez pas faire appel à vos parents, mais si vous vous y résignez (en une seule occasion dans la campagne), il leur suffit de quelques coups de téléphone pour apprendre énormément de choses sur tel acteur ou tel réalisateur. Notez que c'est juste un raccourci et qu'en général, les mêmes informations sont disponibles en enquêtant par vous-même.

Jeanette Steling

Histoire personnelle :

Vous vous appelez en réalité Marsha Carter, et vous êtes née dans les profondeurs du Kansas rural, dans une famille de fermiers bornés et bigots. Bien sûr, vous n'y êtes pas restée. Au lycée, vos petits amis vous ont suffisamment répété que vous ressembliez à Grace Kelly pour que vous sachiez exactement où aller une fois majeure.
Le jour de vos 18 ans, vous avez pris le bus pour la côte ouest, vers Hollywood et la fortune ! Tout ne s'est pas passé exactement comme prévu mais, dans l'ensemble, vous êtes sur la bonne voie, après des cours du soir en art dramatique et un long détour comme serveuse dans un bar du centre-ville. Vous avez réussi à faire disparaître votre accent rural, même s'il a tendance à revenir lorsque vous êtes énervée.
Vous avez passé d'innombrables auditions, décroché quelques petits rôles et repoussé les avances d'un bon nombre de salopards qui ne voulaient vous faire travailler que si vous passiez par leur chambre à coucher. Vous n'êtes pas spécialement une fille facile, mais beaucoup de producteurs ont tendance à penser le contraire. De ce côté, von Scelzin a été on ne peut plus correct. Le côté incohérent du script et les conditions de tournage bizarres ne vous énervent pas vraiment. Vous vivez tout ça comme un feuilleton, en attendant la suite au jour le jour. Le film risque d'être très bizarre, mais c'est un moyen comme un autre de se faire connaître !
Vous vivez dans un deux-pièces pas terrible du centre-ville, que vous aménagez peu à peu, en attendant d'emménager à Beverly Hills.

Proches :

Vos parents sont loin, alors vous vous êtes trouvé une famille de substitution. Vous avez rencontré Carmen Erdikov à un casting, et ça a tout de suite collé avec elle, au point où elle est comme votre sœur. Elle est moins tendue que vous et a tendance à vous apaiser. Vous vous entendez aussi très bien avec son mari, Pavel, un auteur de polars qui a du mal à percer.

Rôle :

Vous êtes Camilla, la fille cadette. Vous aimez bien cette petite garce. Se sentant trop faible, elle fait d'énormes efforts pour se trouver des alliés qui l'aideront à s'emparer de l'héritage.

Citation typique :

« Comment ça, on la refait ? Encore ! C'est la dixième fois ! On était tous très bien ! J'en ai marre ! » (jette son texte par terre, le piétine et sort en claquant la porte).

Petite faiblesse :

Colérique. D'accord, vous n'êtes pas encore une star. Et alors ? Cela ne vous empêche pas de faire des caprices comme si vous étiez Marylin Monroe en personne. Dans la mesure où vous êtes quelqu'un de plutôt gentil, tout le monde vous aime bien, et on finit toujours par vous pardonner vos emportements.

Capacité spéciale :

Vamp. Vous faites de l'effet aux hommes et vous le savez. En une occasion au cours de la campagne, vous pourrez déployer tous vos charmes contre un personnage non-joueur. Une fois convenablement séduit, il sera très disposé à vous rendre service. Notez que ce talent ne fonctionne pas sur les réalisateurs, qui en ont vu d'autres[1]. Par ailleurs, il déclenche parfois des effets secondaires genre petite amie hystérique, scènes de jalousie ou, dans les cas extrêmes, divorces.

1 Et encore moins sur les entités surnaturelles.



Jeanette Steling

22 ans, starlette

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	30 %
Conduite (auto)	25 %
Contacts (Hollywood)	20 %
Écouter	35 %
Métier (acteur) (recouvre les aspects du métier indépendants du jeu proprement dit – gérer la presse, les contrats, etc.)	20 %
Persuasion	40 %
Pister	20 %
Photographie	40 %
Pratique artistique (art dramatique)	45 %
Psychologie	50 %

+ 150 points à répartir à votre guise

Armes

Arme de poing	30 %
Fusil (votre papa, qui a fait la guerre en France, vous a donné des leçons).	35 %



Adrian Lupoff
26 ans

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences
Baratin 40 %
Contacts (agences de publicité) 30 %
Métier (acteur) 15 %
(recouvre les aspects du métier indépendants du jeu proprement dit – gérer la presse, les contrats, etc.)
Métier (mécanique) 40 %
Pister 30 %
Pratique artistique (art dramatique) 60 %
Premiers soins 50 %
Sciences occultes (amateur peu éclairé) 15 %
Trouver Objet Caché 50 %
+ 150 points à répartir à votre guise

Langues
Allemand 30 %
Français 40 %

Armes
Tout au score de base

Adrian Lupoff

Histoire personnelle :

Vous venez d'un bled sans intérêt du Sud. Vos débuts ont été laborieux, et vous n'avez survécu que grâce à un tas de petits jobs, de pompiste à ambulancier en passant par représentant en aspirateurs et, brièvement, détective privé. En fait, c'est votre premier rôle au cinéma. Jusqu'ici, vous avez fait carrière à la télévision. En dépit de plusieurs apparitions dans diverses séries télé sans intérêt, vous n'arriviez pas à percer, et l'essentiel de vos revenus provenait de publicités pour un dentifrice. Ce tournage est une occasion unique de se faire un nom ou, du moins, vous en étiez persuadé lorsque von Scelzin vous a contacté. Vous êtes en train de vous rendre compte, non sans amertume, que c'est bien parti pour être un désastre, et que vous allez bientôt recommencer à sourire comme un crétin face à une caméra de télé, avec un publicitaire idiot pour vous donner des conseils. Dans un coin de votre tête, une petite voix vous dit que, de toute façon, vous n'êtes bon qu'à ça…
Vous êtes très désireux de bien faire, mais vous n'êtes pas du tout certain d'être à la hauteur. Tout le monde vous intimide, y compris Silversmith, qui est peut-être un vieil ivrogne teigneux, mais qui a tourné avec de vraies célébrités.
Vous occupez un studio dans une rue tranquille, assez loin d'Hollywood. C'est petit et modeste, mais vous êtes sûr que ce n'est qu'un premier pas.

Proches :

Le soir venu, vous aimez aller boire une bière avant de regagner votre petit appartement. Vous avez de nombreuses relations, mais peu d'amis. Parmi vos potes figure Juan Lopez, un mécano qui vous vend parfois de l'herbe et Sean Duinn, un acteur dans la mouise. Vous avez une relation incertaine et houleuse avec Moira, la sœur de Sean – elle essaye de vous prendre en main, et se plaint que vous n'arrêtiez pas de lui glisser entre les doigts.

Rôle :

Thomas, le fils de l'oncle Walt. C'est une lavette, une nouille, un détritus, et vous avez du mal à vous rendre aussi abject.

Citation typique :

(silence).

Petite faiblesse :

Peu sûr de vous. La télé, c'est sympa, mais les vrais acteurs font du cinéma. Et là, vous tournez un vrai film, avec de vraies célébrités… et vous vous sentez un peu hors de votre élément.

Capacité spéciale :

M. Tout-le-Monde. Vous avez un don pour passer inaperçu. C'est désagréable pour un acteur, mais en une occasion au cours de la campagne, vous pourrez le mettre à profit pour aller traîner là où vous n'avez rien à faire, sans courir le risque d'être mis à la porte. Vous n'êtes pas invisible pour autant, et si vous agissez de manière à vous faire remarquer, vous le serez, mais tant que vous vous contentez de regarder, vous ne risquez rien.



6^E ÉDITION FRANÇAISE



Livre 7

La Saga Félicie

Scénario et aide de jeu

France, Indochine, Pays basque, Années 70 et contemporain

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteur : Tristan Lhomme

Textes originaux de l'aide de jeu Félicie et de l'ancien acte I d'Ethor bedi : Philippe Rat
(avec la participation de Mehdi Sahmi pour Ethor bedi).
Brainstorming, main secourable et conseils pour cette version : Philippe Rat.

Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai

Recherche iconographique : Christian Grussi, Lisette Hanrion et Philippe Rat

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel
Illustrations intérieures & plans : Loïc Muzy & Claire Delépée

Direction éditoriale & couverture : Christian Grussi

Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-83-2

Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Félicie

AIDE DE JEU

Historique de l'organisation

Félicie est incompréhensible si l'on ne se penche pas sur ses racines. Dans la première moitié du siècle, deux organisations semi-étatiques luttaient contre les forces du Mythe. Félicie a dû endosser leur héritage, ce qui justifie que l'on se penche brièvement sur elles.

Les premiers pas

Fondés indépendamment à une décennie d'intervalle, l'Étoile d'argent et le Bureau S se développent dans deux sphères très différentes.

1899

La Mauritanie connaît une série de rébellions parmi les tribus du désert, fomentées par des sorciers se revendiquant d'un culte inconnu. La « colonne Fournier », une expédition militaro-scientifique, s'enfonce dans le Sahara. Seuls un savant (Ernest Véroneau) et un caporal (Mathieu Compagnon) en reviennent. Tous deux déclarent avoir découvert une cité antique nommée G'harne… Ils fondent par la suite une organisation, l'Étoile d'argent, en compagnie de quelques amis.

1901

Le 17 septembre, l'Étoile d'argent devient une association. Son but officiel est de faire progresser science et éducation aux colonies ; son but officieux est de combattre l'influence des « superstitions indigènes » ; son véritable objectif est de lutter contre les cultes sanglants et autres manifestations surnaturelles. Son domaine d'action privilégié sera le territoire de l'empire colonial.

Carte d'identité

• **Date de fondation** : 12 octobre 1945, au musée de l'Homme, à Paris. L'organisation Félicie est l'héritière de plusieurs groupes : l'Étoile d'argent (1901-1936), le Bureau S (1914-1944) et le réseau de résistance Félicie (1941-1944).

• **Missions d'origine** : Investigations sur les phénomènes inexpliqués en France et aux colonies ; surveillance et neutralisation des groupes ou individus faisant appel au « surnaturel » pour quelque raison que ce soit ; étude du paranormal pour fournir des options supplémentaires au pouvoir politique, si besoin.

• **Missions actuelles** : Inchangées, à ceci près que l'empire colonial n'existe plus.

• **Juridiction** : Félicie n'a plus d'existence officielle depuis les années 80. Dans les faits, l'organisation intervient en France et, de manière ponctuelle, partout où des « partenaires » lui demandent son aide. La liste des « partenaires » possibles comporte à la fois des États amis, souvent d'anciennes colonies, mais aussi les grandes entreprises françaises et des organisations humanitaires. Félicie entretient de bonnes relations avec Pékin depuis 1969, ce qui lui a permis d'intervenir à plusieurs reprises (et sur la pointe des pieds) dans la zone d'influence chinoise.

• **Quartier général** : Musée de l'Homme, division anthropologique, Paris.

• **Personnel** : Six permanents, une vingtaine de bénévoles et une centaine d'« amis » et de « correspondants ».

• **Connexions** : Institut Pasteur, Bibliothèque nationale de France, CNRS, CNES, INRA, IFREMER. Relations épisodiques avec certains départements de sociétés françaises d'envergure internationale (Sanofi-Aventis, Thales, Schneider, Elf Aquitaine et plusieurs petites sociétés de haute technologie).

• **Budget annuel** : 2 millions d'euros.

• **Compétences** :

Contacts et ressources (administrations et grandes entreprises françaises)	65 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Sciences occultes	50 %
Ufologie	40 %

À l'intérieur du Mythe, ses principales « zones d'expertise » sont les chthoniens du Sahara, Chaugnar Faugn et les Tcho-tchos, et le culte allemand de Cyaëgha. Pour les Sciences occultes, ce sont les occultistes nazis et leurs héritiers, ainsi que les expériences psychiques soviétiques.

Et encore avant ?

Existait-il des groupes voués à combattre les forces du Mythe dans la France des années 1880 et 1890 ? Certainement. Jouissaient-ils d'une forme de reconnaissance « officielle » et du soutien des autorités ? Probablement pas, à moins que vous n'en décidiez autrement. Des collaborations *ad hoc* ont existé, par exemple entre des investigateurs et les inspecteurs de la préfecture de Police de Paris chargés de traquer les faux médiums. Dans d'autres cas, des groupes d'investigateurs fonctionnaient « en immersion » au sein d'institutions étatiques sans être reconnus par ces dernières. C'est notamment le cas de la Chambre ardente, un groupe de magistrats qui, jusqu'au début du XXe siècle, mène des enquêtes parallèles sur la sorcellerie. Dans les années 20 et 30, ils ne sont plus qu'un groupe d'archivistes, qui s'éteint peu avant la Seconde Guerre mondiale.
Aux débuts de l'Étoile d'argent, ses membres s'efforçaient de montrer aux populations de l'Empire que leurs sorciers et autres féticheurs étaient des imposteurs, une tactique qui rappelle fortement la manière d'agir de Robert Houdin lors de sa mission en Algérie, dans les années 1850. Existe-t-il un lien plus profond qu'une simple ressemblance méthodologique ? Si oui, il est possible que l'Étoile d'argent soit, elle aussi, une héritière.





Ernest Véroneau en 1899

1901-1936

L'Étoile d'argent intervient aux quatre coins de l'Empire. Compagnon et Véroneau se construisent un solide réseau d'amis, d'associés et de contacts, qui leur remontent une multitude d'affaires étranges. De nombreux cas s'avèrent être de fausses alertes, mais d'autres présentent un véritable danger.

1903

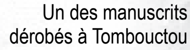
Sur la piste de manuscrits préislamiques dérobés à Tombouctou, Véroneau et Compagnon se rendent en Égypte. Cette mission les met aux prises avec un groupe d'érudits désireux d'invoquer « Celui d'al dabarân », une entité liée à Aldébaran qui pourrait bien être Hastur. Le rituel étant interrompu, sa nature exacte ne sera jamais élucidée.

1908

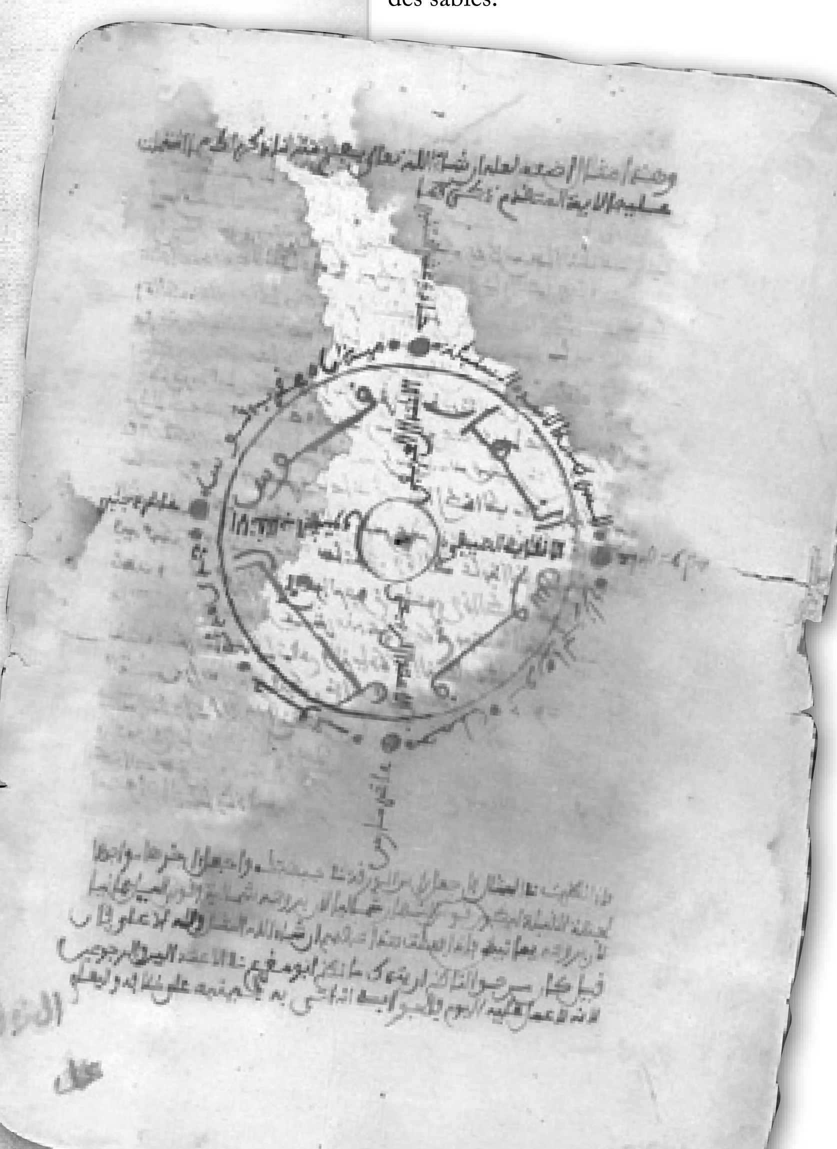
L'Étoile d'argent intervient au Maroc, où Compagnon sauve un groupe de missionnaires allemands des griffes d'une secte de « derviches ». Dans ce cas précis, le mot « griffes » est à prendre au pied de la lettre, ces derviches étant des habitants des sables.

Le professeur Ernest Véroneau (1875-1936)

Arabisant et passionné par les cultures sahariennes, le jeune Ernest Véroneau faisait partie de la colonne Fournier, l'expédition qui, pour son malheur, découvrit G'harne, une cité perdue au cœur du désert.
Cofondateur de l'Étoile d'argent avec Mathieu Compagnon, Véroneau fut la tête pensante de l'organisation jusqu'au début des années 20. Il passe l'essentiel de ces deux décennies en Afrique du Nord, entre Tunis et Alger, sans oublier deux longs voyages à Madagascar (1912) et en Indochine (1918-1919).
À partir du milieu des années 20, il se met peu à peu en retrait et favorise l'émergence d'une nouvelle génération de « chercheurs de l'inconnu », parmi lesquels Hécube Moreau.
Se reposant de plus en plus sur son associé et ami, le commandant Compagnon, il prend une retraite bien méritée en 1933, dans sa propriété du Vésinet, et meurt d'une crise cardiaque le 12 janvier 1936.
Le professeur Véroneau est resté inconnu du grand public, et a publié juste assez pour se doter d'une réputation de chercheur correct, mais insipide, parmi les savants de son temps. Ses « journaux d'expédition » et les divers manuscrits où il tentait de corréler toutes ses découvertes ont été versés aux archives du Bureau S à la fin de 1936, et ont disparu au cours de l'Occupation.
Des informations supplémentaires sur sa vie et son œuvre figurent dans le scénario *Ethor bedi zure erresuma*, p. 17. Mathieu Compagnon, son associé de toujours, est présenté dans l'aide de jeu consacrée au Bureau S, livre 5, p. 23.



Un des manuscrits dérobés à Tombouctou



1910

L'Étoile d'argent ouvre une antenne à Paris, et mène sa première enquête sur le territoire national : une histoire de sorcellerie dans le marais poitevin, qui débouche sur la découverte et l'éradication d'un « culte du crapaud ».

1913

Une épidémie se déclare au comptoir français de Karikal, en Inde. Véroneau, assisté du père Alibert, un missionnaire local, comprend qu'elle n'était pas naturelle et capture « l'homme-venin » qui en était à l'origine. La créature meurt lors de son transfert en France.

1914

En mai, Charles Catala, un jeune officier marqué par ses récentes activités d'investigateur en Europe orientale, parvient à convaincre ses chefs de l'intérêt de fonder une branche du Deuxième Bureau axée sur la lutte contre l'emploi du surnaturel par les Empires centraux. Le « Bureau S » est né. Il fera la preuve de son utilité pendant la guerre, traitant des dizaines d'affaires d'espionnage impliquant des médiums, des vols impossibles dans des enceintes fortifiées, et ainsi de suite.

1917

L'Étoile d'argent travaille sur un cas de « sorcellerie » dans les possessions françaises du Pacifique – des îliens paisibles ont massacré cinq jeunes femmes sans raison apparente. Après avoir reconnu les faits, ils ont expliqué aux autorités que leurs victimes étaient des sorcières, possédées par un démon des eaux.

1918

Un agent du Bureau S rattaché à l'armée d'Orient entre en possession d'un manuscrit serbo-croate vieux d'un siècle, qui décrit des cultes de « mangeurs de morts » sévissant dans les Balkans. Le Bureau mènera quelques enquêtes dans la région tout au long des années 20.

1919

Le professeur Véroneau fait l'impossible pour bloquer l'expédition saharienne de Sir Amery Wendy-Smith. Il rencontre l'explorateur à plusieurs reprises, s'efforce de convaincre le ministère des Colonies que Sir Amery est un agent de l'Intelligence Service, et va jusqu'à essayer de convaincre les Touaregs de ne pas fournir de guides aux Anglais. Il échoue. Sir Amery reviendra de G'harne très ébranlé, mais avec davantage de documentation que Véroneau n'en avait recueilli en son temps.

L'Entre-deux-guerres

Les années 20 sont marquées par la coexistence difficile de l'Étoile d'argent et du Bureau S, cette dernière organisation finissant par absorber sa rivale en 1936.

1921-1938

L'Étoile d'argent conduit des opérations au Maghreb et en Extrême-Orient, notamment au Tibet. Le professeur Mouton, un ethnologue, pensant étudier une « population néolithique indochinoise », découvre qu'il s'agit d'un rameau d'un peuple beaucoup plus étendu, présent dans toute l'Indochine et au-delà, en Birmanie, en Inde et jusqu'en Chine.

1923

L'Étoile d'argent s'intéresse à un petit village d'Allemagne occidentale dont les habitants se livrent à des sacrifices humains en l'honneur d'un dieu nommé Cyaëgha. L'affaire se déroulant sur le territoire « traditionnel » du Bureau S, une mission conjointe est organisée. Menée sous le couvert de l'occupation de la Ruhr par les forces françaises, elle se termine très mal. Pendant une décennie, les deux groupes se renverront la responsabilité du désastre.

1929

Le professeur Mouton meurt empoisonné à Saïgon. Le manuscrit de son traité sur le peuple « tchotko » et leur dieu-éléphant « Chagarfang » disparaît.

1932

Le Bureau S se procure les résultats de l'enquête soviétique sur l'incident de la Toungouska, en 1908. Ses tentatives pour le corréler avec d'autres phénomènes célestes restent infructueuses. Redécouverts à la fin des années 40, ces dossiers formeront les bases des recherches de Félicie sur les OVNI.

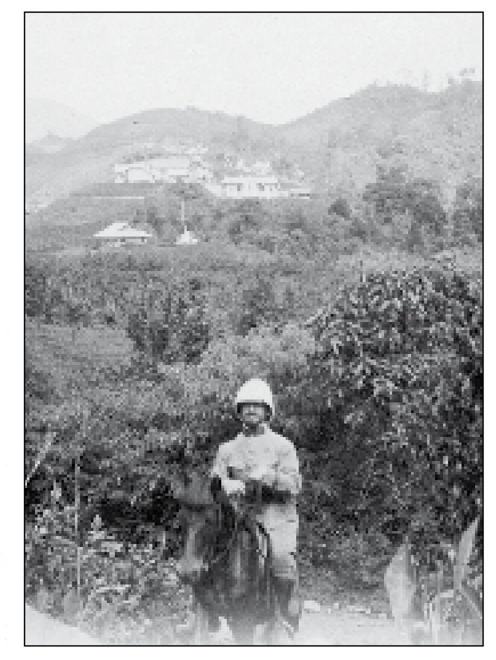


Mathieu Compagnon
en 1935

« Y a des poissons volants...

... mais ce n'est pas la majorité ». L'Étoile opère aux colonies, le Bureau en métropole ; chacun son métier et les Cthulhu seront bien gardés. En réalité, il arrive que le Bureau enquête sur des affaires d'espionnage surnaturel aux colonies, souvent sur le thème « un féticheur agite la tribu machin, il a l'air d'avoir des pouvoir surnaturels, assurez-vous qu'il n'est pas à la solde des Anglais ». En sens inverse, des membres de l'Étoile interviennent parfois en métropole pour débrouiller des histoires du genre « meurtres rituels dans les bas quartiers de Marseille » ou « vol d'une pièce unique d'art africain dans les réserves du musée de Z ».

Dernière photo du professeur Mouton, avant son assassinat



Sir Amery Wendy-Smith, photographie prise lors de son expédition



L'empire colonial français en 1930

- **Amériques** : Saint-Pierre et Miquelon, Guadeloupe et dépendances, Martinique, Guyane.
- **Afrique du Nord** : Algérie, Tunisie (protectorat), Maroc (protectorat).
- **Afrique Noire** : Afrique occidentale française (Sénégal, Soudan, Mauritanie, Niger, Guinée, Côte d'Ivoire, Dahomey), Afrique équatoriale française (Gabon, Tchad, Moyen-Congo, Oubangui-Chari), Djibouti, mandats du Cameroun et du Togo.
- **Océans Indien et Antarctique** : Madagascar, Comores, Réunion, îles Éparses et Australes, Terre Adélie.
- **Asie** : Indochine (Cochinchine, Annam, Tonkin, Cambodge, Laos, Kouang-Tchéou-Wan), Indes françaises (Pondichéry, Chandernagor, Yanaon, Karikal et Mahé), mandats du Levant (Syrie et Liban), péninsule de Cheikh-Saïd (Yémen).
- **Pacifique** : Océanie (Tahiti et dépendances), Clipperton, Nouvelle-Calédonie, Nouvelles-Hébrides (cogérées avec l'Angleterre), Wallis-et-Futuna (protectorat), Vanuatu.

Une *colonie* est gouvernée par la métropole, qui prend en charge tous les aspects politiques, militaires et financiers de son administration. Dans un *protectorat*, la métropole laisse subsister un gouvernement indigène, qui reste théoriquement compétent dans certains domaines, généralement les affaires intérieures. Enfin, un territoire sous *mandat* est administré au nom de la Société des Nations, l'ancêtre de l'ONU, dans l'optique de le conduire progressivement à l'indépendance.





Hécube Moreau
(1891-1952)

Brillante intellectuelle, ethnologue reconnue pour ses travaux sur les structures sociales des tribus d'Afrique occidentale, Hécube Moreau est également membre de l'Étoile d'argent à partir de 1924. Protégée du professeur Véroneau, elle prend peu à peu en main les aspects « scientifiques » des activités de l'organisation. Peu après la mort de son mentor, elle intègre les instances dirigeantes du Bureau S (1936-1940). Après la défaite de la France, elle regagne Paris et reprend son travail de chercheur. Tout en s'efforçant de mettre à l'abri une partie de l'héritage de l'Étoile d'argent, elle se lance dans la Résistance. Arrêtée en 1943, elle est déportée à Ravensbrück. Rapatriée en juin 1945, elle préside à la réunion de fondation de l'organisation Félicie et en assure la direction jusqu'en mars 1946. À cette date, elle démissionne brusquement, achète une villa entourée d'un grand parc à Saint-Cloud, et quitte la vie publique. Elle consacre ses dernières forces à l'éducation d'orphelins de guerre, recueillis en France, puis dans l'empire colonial. Elle meurt d'épuisement en novembre 1952.

1936

- **Janvier** : Le professeur Véroneau succombe à une crise cardiaque.
- **Août** : Le Front populaire fusionne l'Étoile d'argent et le Bureau S.

1936-1939

La fusion échoue. Regroupés sous l'égide du Bureau S, les membres des deux organisations ne parviennent ni à se faire confiance, ni à travailler ensemble.

La Seconde Guerre mondiale

Cette période est couverte en détail dans l'aide de jeu *Le Crépuscule du Bureau S*, p. 23 du Livre 5, et dans le scénario *La maison reste ouverte pendant les travaux*, Livre 5, p. 34.

1940

Le Bureau S se désintègre.

1940-1944

Diverses factions se disputent les débris de l'organisation, notamment un Bureau S vichyste dirigé par Compagnon, et « le réseau Félicie », des résistants regroupés autour d'Hécube Moreau.

L'immédiat après-guerre

Synthèse des différents groupes qui se sont succédés dans la première moitié du siècle, l'organisation Félicie voit le jour en 1945.

1944

- En septembre, le Bureau S vichyste est officiellement dissous pour « collaboration avec l'ennemi ». Des membres du réseau Félicie prennent en charge les débris de l'organisation.
- En décembre, Mathieu Compagnon est arrêté en Alsace.

1945

- **25 septembre** : Le colonel Compagnon est fusillé quelques jours après un procès expéditif.
- **12 octobre** : L'organisation Félicie, regroupant les vétérans du réseau Félicie, des survivants du Bureau S d'avant-guerre et quelques autres, naît au terme d'une réunion informelle au musée de l'Homme.

1946

- **Mars** : Hécube Moreau, première dirigeante de l'organisation Félicie, passe la main à son protégé, Daniel Simonnet.
- **À partir de juin**, plus de deux mille OVNI sont observés au-dessus de la Scandinavie. Ils ressemblent à des missiles, avec une extrémité en flammes. L'un d'entre eux s'écrase. Le professeur Dumard, membre de Félicie, participe à l'étude des restes en collaboration avec plusieurs autres collègues européens. L'analyse démontre que la « roquette fantôme » est constituée d'une matière organique inconnue sur Terre.

- **Décembre** : Création du Comité d'étude européen des phénomènes stellaires (CEEPS), regroupant des laboratoires français, anglais et belges. Les Italiens et les Grecs rejoindront l'organisation en 1952, les Suisses en 1955, et les Allemands en 1957. Tour à tour allié et adversaire de Félicie, le CEEPS a survécu jusqu'à nos jours.

1948

• **2 février** : « Doctrine Simonnet », formulée par le directeur de l'organisation. Les informations recueillies par Félicie sont à la destination exclusive du gouvernement français. Elles ne doivent sous aucun prétexte être communiquées aux « partenaires » britanniques et américains, et encore moins à l'ex-allié soviétique. Même au sein du gouvernement, les personnes habilitées sont limitées au strict minimum. Au plus fort de l'instabilité ministérielle de la IVe République, Simonnet ira jusqu'à s'affranchir de ses ministres de tutelle pour ne plus communiquer qu'avec la présidence.
• **12 avril** : Simonnet interdit explicitement que des informations soient transmises « à toute personnalité extérieure au gouvernement de la République, à quelque titre que ce soit ». Une dizaine d'années plus tard, cette « clause anti-De Gaulle » lui coûtera son poste… Interdiction ou pas, l'entourage du général était tenu informé des activités de l'organisation par des « amis » bien placés. Que De Gaulle en personne y ait porté plus qu'une attention distraite est une question pour les historiens.

1945-1959

L'« organisation Félicie » conserve de nombreux traits du réseau de résistance, notamment le cloisonnement et le goût du secret. Simonnet recrute en priorité des savants et des chercheurs, mais il privilégie les jeunes, capables d'aller sur le terrain, plutôt que des intellectuels murés dans leur tour d'ivoire. L'organisation compte également beaucoup de « purs baroudeurs », notamment sur le territoire de l'empire colonial, que Simonnet fait un effort conscient pour réinvestir.

1951

• **12 au 18 mai** : Première « opération *Papillon* ». Félicie exécute une demi-douzaine d'occultistes nazis réfugiés en Argentine et au Paraguay. Tous avaient opéré en France pendant l'Occupation. Aucun de ces « accidents de voiture » et autres « cambriolages ayant mal tourné » ne suscite beaucoup de curiosité de la part des autorités de leur pays d'accueil. Félicie conduira trois autres opérations de ce type, en 1953, 1957 et 1961, se heurtant à chaque fois à une résistance plus forte. La tentative de 1961, qui fera huit morts parmi les agents de Félicie et n'atteindra qu'une seule de ses cibles, sera considérée comme un fiasco.



Un « accident » de l'opération *Papillon*

1952

• **23 septembre** : Le sous-marin *La Sibylle* disparaît au large du cap Camarat, non loin de Toulon. D'autres incidents, mettant en scène des navires français ou de l'OTAN, voire de la marine soviétique, conduisent les autorités à conclure à une « présence hostile » en Méditerranée occidentale. Le calme revient dans les années 80.

1954-1971

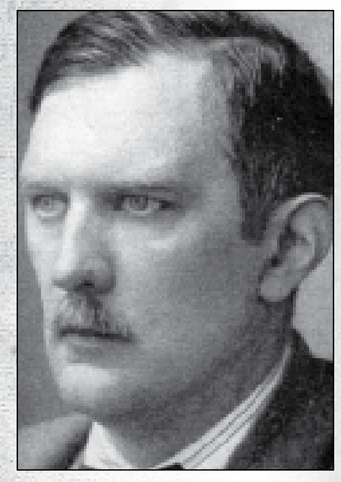
Félicie enquête sur les activités soviétiques en matière de « pouvoirs de l'esprit », mais aussi sur quelques affaires d'OVNI.

1955

• **Juillet** : « Incident du Louvre », des agents de Félicie affrontent une momie égyptienne qui refuse de rester dans son sarcophage. Dix ans plus tard, l'affaire



connaîtra un rebondissement inattendu : un célèbre feuilleton télévisé intègre certains aspects de ce cas à son scénario. Le ou les responsables de la fuite ne seront jamais découverts.



Pierre Bellefonds, dit « Capitaine Plateau »
(1915-1972)

À la fin des années 30, Simonnet était l'un des étudiants les plus prometteurs du professeur Moreau. Démobilisé en août 1940, il continue à travailler sous ses ordres. Mi-1942, il soutiendra sa thèse sur la sorcellerie dans les cultures de la boucle du Niger, mais son véritable travail consiste à recruter et à organiser un petit réseau de résistants, d'abord connu sous le nom informel de « groupe M. » (pour « Moreau »), puis de Félicie. C'est à ce titre qu'en 1941, M[lle] Moreau lui révèle l'existence du Bureau S… À partir de la mi-1943, Simonnet prend la direction du « réseau Félicie ». Survivant à la répression nazie et aux attentions du colonel Compagnon, il est encore en place à la Libération. Il fait partie des fondateurs de l'organisation Félicie, dont il prend les commandes après M[lle] Moreau. Il les conserve jusqu'en 1959, servant davantage la science et l'étude du surnaturel que les politiques. Brutalement « démissionné » par le pouvoir gaullien, il s'éloigne définitivement de la lutte contre les forces du Mythe et revient à ses premières amours : la recherche. Il prend sa retraite en 1977, s'installe du côté de Perpignan, et disparaît deux ans plus tard. Enlèvement ou fuite ? Le mystère n'a jamais été élucidé.

Les années barbouzardes

À partir de la fin des années 50 et pendant toutes les années 60, Félicie devient un rouage à part entière de la République gaullienne – un rouage modeste, et considéré avec perplexité par presque tout le monde, mais qui joue son rôle dans la politique internationale du général. Les « intellectuels » qui présidaient aux destinées du groupe depuis la fin de la guerre sont mis sur la touche au profit des « hommes d'action », voire des hommes de l'ombre…

1959-1975

Sur demande expresse du général de Gaulle, puis de ses successeurs, Félicie enquête sur les nouveaux gouvernements des territoires décolonisés afin d'éviter l'influence des « sectes » sur des populations considérées comme encore primitives, et donc réceptives au Mythe. Il en résulte toute une série de « coups d'État » et d'assassinats politiques… C'est l'âge d'or de l'organisation, qui a une influence certaine sur la politique étrangère française.

Le culte de Ngol

Ce mouvement religieux africain est apparu dans le Haut-Congo, avant de se répandre au Gabon à partir de 1945. Ngol est traditionnellement représenté par une petite statuette humanoïde ayant les bras levés. Mais qui est donc ce Grand Ancien inconnu prophétisant la fin du colonialisme ? Tout simplement le général de Gaulle qui, lors de la conférence de Brazzaville en 1944, avait promis l'indépendance aux colonies africaines…



Des commandos parachutistes de Félicie en action

Dérives

Dans les années 50, l'organisation Félicie avait une « aile gauche » composée d'intellectuels favorables à la décolonisation, voire au communisme. Ces « indésirables » sont poussés dehors à partir de 1959. Certains vont apporter leur expérience aux nouveaux États africains et asiatiques, d'autres intègrent des « fronts de libération » et autres mouvements anticoloniaux durs. On retrouve un « Félicie » au sein du Viêt-Minh, un autre passe du FLN aux services de renseignements du nouveau gouvernement algérien… Le mouvement se reproduit, en sens inverse, dans les années 60, où la direction élimine les agents les plus à droite, qui passent à l'OAS et à divers groupuscules d'extrême droite. On retrouve leurs héritiers – et les dépositaires de certains de leurs secrets – dans la mouvance nationaliste française moderne… dont certains membres ont également noué des contacts avec des groupes occultes nazis ayant survécu à la guerre. La surveillance de tout ce petit monde occupera beaucoup les « Félicie » des années 80 et 90, parfois en liaison avec la DST, parfois de manière autonome.

1960

- **13 février 1960** : « Gerboise bleue ». La France fait sauter une bombe A de 70 kilotonnes à Reggane, en plein Sahara. Ce tir d'essai fait d'elle la quatrième puissance nucléaire après les États-Unis, l'URSS et la Grande-Bretagne.
- **À partir de mars**, des événements étranges se produisent autour de Reggane, devenu pour de longues années le centre d'expérimentation des bombes atomiques françaises.

1960-1965

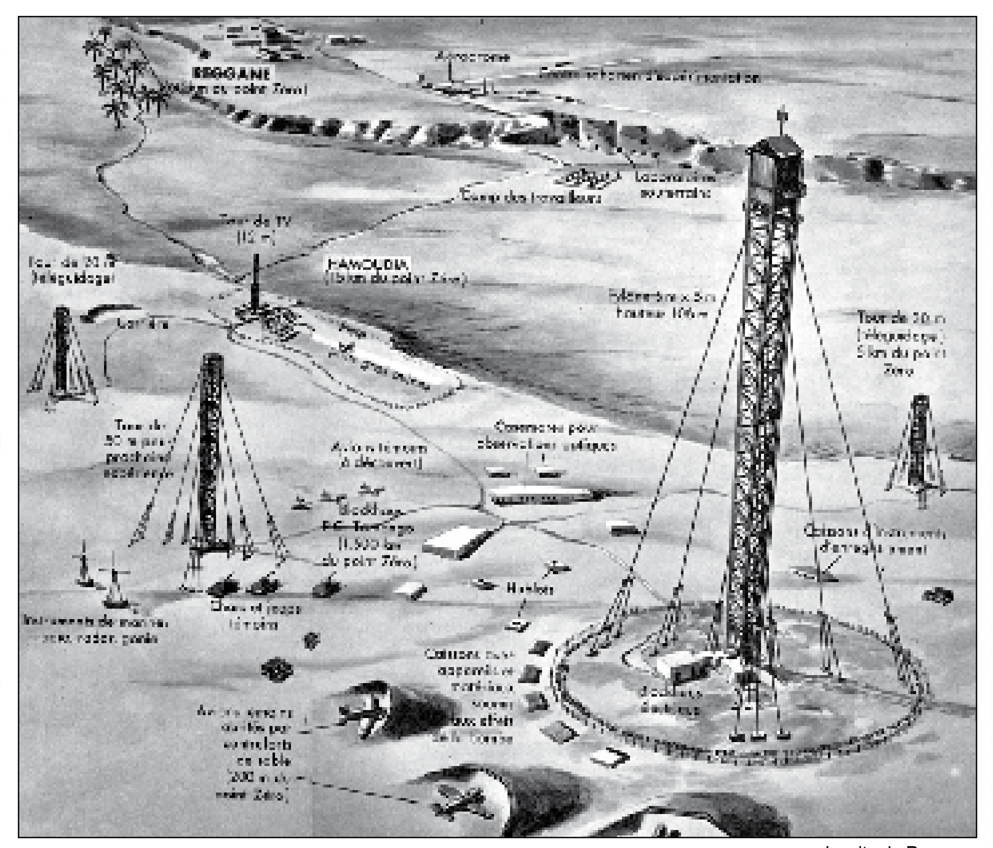
« Opération *Gerboise noire* » : Des équipes de Félicie, mêlant géologues, archéologues et militaires, se succèdent aux environs de Reggane. Le site de G'harne est redécouvert et exploré. Décès et cas de folie se multiplient. L'organisation conclut que le tir de Gerboise bleue a réveillé les chthoniens, et recommande la « stérilisation » des ruines.

1965

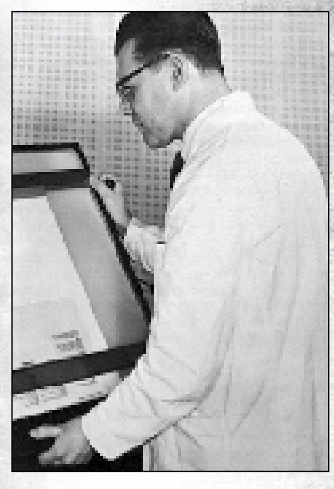
- **20 décembre** : Les terrifiants résultats des investigations de Félicie entraînent l'utilisation de l'arme atomique sur les ruines de G'harne. Officiellement, c'est un essai souterrain, nom de code « Diamant ». Réussite ou échec ? Quoi qu'il en soit, la France démantèle ses installations sahariennes et déplace son polygone de tir à Mururoa, en Polynésie, quelques mois plus tard.

1969

Félicie enquête sur les agissements de la CIA en Indochine. Elle soupçonne les Américains d'avoir pactisé avec des adorateurs de Chaugnar Faugn pour saboter les bases arrière du Viêt-Minh au Laos et au Cambodge. Un premier groupe



Le site de Reggane



Daniel Simonnet

(1917-1979)

Officier de l'armée d'Afrique du Nord, Bellefonds déserte en novembre 1940 et gagne Malte à bord d'un bateau de pêche réquisitionné pour l'occasion. Il rejoint le général De Gaulle à Londres début 1941. En juin, il entre dans les services de renseignement de la France libre. Il y restera jusqu'au Débarquement, partageant son temps entre des missions dangereuses en territoire occupé et des chamailleries plus ou moins meurtrières avec ses homologues du SOE et de l'OSS. Versé, à sa demande, dans une unité combattante, il rejoint l'armée de De Lattre et termine la guerre en Bavière. Il quitte l'armée en 1946 pour une éphémère carrière de planteur au Vietnam, qui lui permet de s'enrichir… tout en « rendant des services » à la cause française. En 1954, l'indépendance du pays met un terme à ses activités. À son retour en France, il vivote jusqu'au retour du général de Gaulle au pouvoir. Il rejoint le SDECE en juin 1958. En mai 1959, il est nommé directeur de l'organisation Félicie. Il la réorganise en profondeur, limitant au maximum ses aspects scientifiques, et en faisant l'un des « bras armés » de la République. Charismatique et autoritaire, voire autocratique, il meurt en fonction en décembre 1972, terrassé par une crise cardiaque.

d'enquêteurs rentre bredouille. Un second est massacré à Can Tho, une petite ville du Vietnam du Sud.

1970

- **4 mars** : Naufrage du sous-marin *Eurydice*, pratiquement au même endroit que *La Sybille* dix-huit ans plus tôt.
- **Avril** : Un groupe d'agents de Félicie disparaît en mission dans le nord du Laos (voir le scénario *Ethor bedi zure erresuma*, p. 17).

Après le général

Les années 70 voient un relatif effacement des barbouzes et autres « affreux », le balancier revenant vers les intellectuels. Toutefois, les ethnologues d'avant-guerre ont cédé le pas aux astronomes et aux physiciens. L'étude des « phénomènes OVNI » absorbe une part croissante du budget de l'organisation, qui se recentre sur la France, tout en conservant de solides « points d'appui » en Afrique et au Proche-Orient.

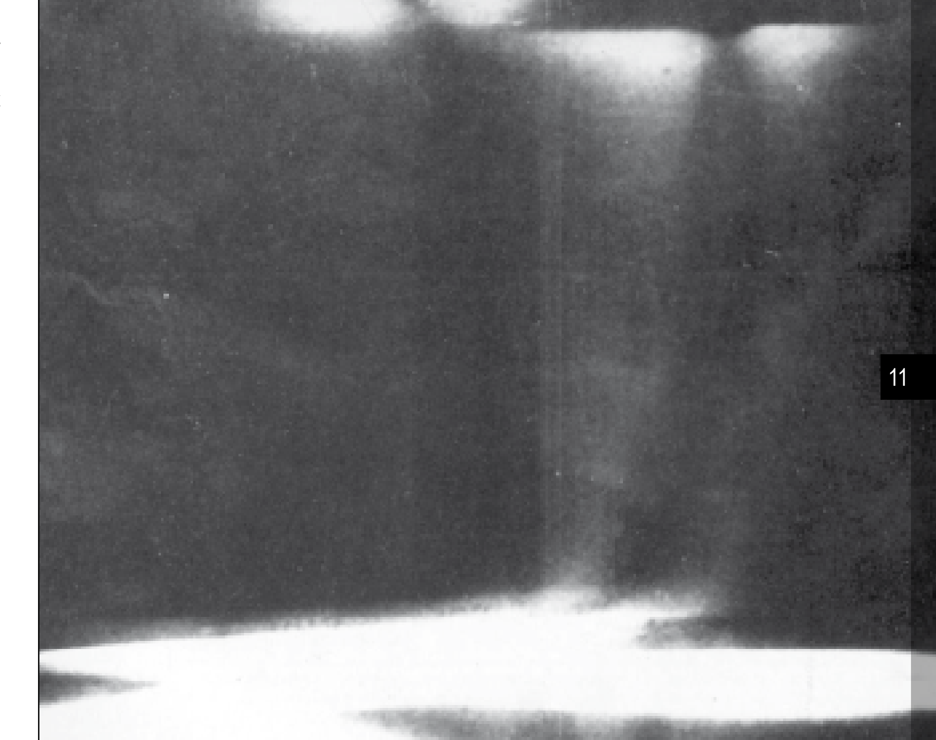
1976-1979

Recherches sur un dispositif aéromobile permettant de détecter les cités chthoniennes sahariennes. Ce projet sera connu plus tard sous le sobriquet d'« avion renifleur ». Ne donnant pas les résultats escomptés, le projet est abandonné en 1979, après avoir englouti 779 millions de francs.

1977

Sur recommandation expresse de l'Institut des hautes études de la défense nationale, le gouvernement crée le GEPAN, Groupement d'études des phénomènes aérospatiaux non identifiés. Le GEPAN dépend du CNES, le Centre national d'études spatiales. Sa mission est d'entreprendre des travaux de recherche sur les phénomènes communément appelés « OVNI », menés sous l'égide d'un conseil regroupant d'éminentes personnalités du monde scientifique. Ce groupe est noyauté par Félicie, qui mène ses propres recherches sur les OVNI. Le GEPAN est totalement indépendant du

Une prétendue photographie d'OVNI





Une arrestation
lors de l'Opération *Barracuda*

CEEPS – pour des raisons jamais éclaircies, les autorités françaises n'ont plus confiance dans cet organisme.

1979

- **21 septembre** : Opération *Barracuda*. L'empereur Bokassa Ier est renversé en Centrafrique. Félicie apporte un soutien discret pour neutraliser les « aspects occultes » du régime. On sait depuis l'année précédente que des personnalités très proches du tyran appartiennent à un culte associé au Flux rouge, un Grand Ancien mal connu. Ce sera le chant du cygne du « Félicie colonial ». En effet, au début des années 70, l'organisation avait délivré un « bulletin de santé » positif, certifiant que Jean-Bedel Bokassa n'était pas sous influence…

Où sont les femmes ?

Simonnet a conservé le portrait d'Hécube Moreau dans son bureau pendant tout son mandat, mais Mlle Moreau représente une exception, pas une règle.

L'Étoile d'argent et le Bureau S étaient des produits de leur temps. Ils toléraient tous les deux les femmes, à condition qu'elles restent à leur place – comme « correspondantes » de l'organisation, informatrices ou, tout simplement, secrétaires. Le Bureau S, structure militaire, était sensiblement moins tolérant que l'Étoile d'argent dans ce domaine.

Les femmes jouent un rôle important dans le réseau Félicie, mais sont de nouveau marginalisées dans les années 50 et 60, avant de revenir en force dans les années 70. Une parité approximative s'établit autour de 1995 et, au début des années 2000, la balance penche très légèrement en faveur des femmes… même si l'organisation est toujours présidée par des hommes.

Cela dit, une tendance générale est une chose, la réalité du terrain en est une autre. Des cas particuliers, remarquables et remarqués, existent dès les premiers pas de l'Étoile d'argent. Des agents féminins servent sur le terrain dans les années 50 et 60, explorant des sites dangereux, participant aux investigations « Gerboise noire » et déchiffrant des langues préhumaines. Comparé aux sectateurs fous et aux dieux maudits, le sexisme de leurs collègues fait figure d'aimable plaisanterie.

1981

- **8 janvier** : Incident de Trans-en-Provence. Atterrissage d'une « sphère aplatie ». Les traces au sol sont analysées par un laboratoire de l'INRA (Institut national de recherches agronomiques). Les scientifiques notent un vieillissement inexplicable des végétaux.

Le début du déclin

L'alternance de 1981 contraint Félicie à une nouvelle métamorphose, « l'organisation Félicie » devenant « l'association Félicie » et répudiant ses anciens soutiens politiques. Hors de France, les barbouzes peu présentables sont remplacés par de gentils « humanitaires », qui remplissent des missions davantage axées sur l'influence que sur la force brutale.

1982

Dissolution du Service d'action civique, le SAC, une association gaulliste qui avait versé dans l'affairisme et la violence. Félicie, privée de son soutien politique « institutionnel », perd toute son influence et est privée de crédits.

1983

- **17 juin** : Le responsable de l'INRA ayant analysé les échantillons de Trans-en-Provence est retrouvé mort dans la forêt du Massacre (Haut-Jura) alors qu'il revenait d'un séminaire genevois.
- **21 décembre** : Un article du *Canard enchaîné* présente les « avions renifleurs » comme une gigantesque escroquerie. Dans les milieux autorisés, Félicie perd le peu de crédibilité qui lui restait. On ignore qui a révélé l'affaire aux journalistes mais tout porte à croire que Félicie « paye » pour son attachement au gaullisme.

1984

- **2 janvier** : L'organisation est officiellement dissoute par le président Mitterrand.
- **15 mars** : Félicie devient une association de type loi 1901. Elle agit désormais à travers le monde via des sympathisants appartenant à divers mouvements humanitaires (Médecins du Monde notamment).

1986

Invasion de sauterelles à Madagascar. Les ravages sont terribles pour l'environnement. Depuis, de nouvelles vagues apparaissent régulièrement et disparaissent mystérieusement. Félicie note que ces cycles sont corrélés à l'activité d'un pulsar situé dans la nébuleuse du Crabe, PSR B0531+21.



L'invasion de sauterelles à Madagascar

Quant aux « sauterelles », elles présentent des anomalies biologiques et une stupéfiante résistance aux pesticides.

1988

Le GEPAN est dissous dans des circonstances troubles. Il cède la place au SEPRA, une nouvelle organisation créée au sein de la Direction des systèmes opérationnels (le département Sciences du CNES). Contrairement au GEPAN, le SEPRA ne mène aucune étude scientifique et aucun membre de Félicie n'en fait partie. Il se contente de collecter et de gérer des informations, de les expertiser et d'organiser des enquêtes approfondies. Le résultat de ces travaux fait l'objet d'une synthèse transmise au Comité des programmes scientifiques du CNES, qui décide seul d'éventuelles recherches ultérieures.

1989-1991

Entre deux et trois mille phénomènes OVNI sont observés en Belgique.

1990

- **5 novembre** : De nombreux témoins affirment avoir vu plus de quatre cents OVNI entre 2 h 30 et 23 h 30 (46 % vers 19 heures), et ce, dans soixante-quinze départements français dont Paris (quartier de la Défense).

1994

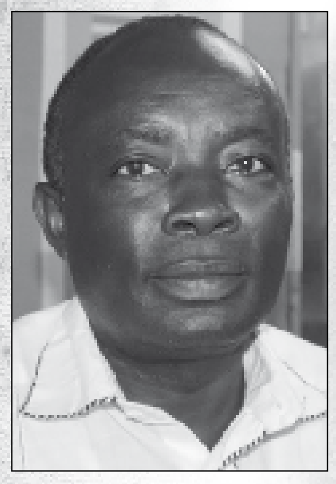
Félicie enquête sur d'étranges événements se déroulant dans les Pyrénées. L'enquête met au jour l'existence de liens entre certains éléments de l'ETA et une « secte » dédiée à un « dieu ancien », que ses adeptes ont baptisé « le Grand Innommé ».

L'arrivée en Guyane de l'équipe de Félicie



« Raciste, moi ? Vous plaisantez, j'ai plein d'amis africains »

Sur le papier, la République ne se soucie pas de la couleur de peau de ses enfants. En pratique, c'est une autre affaire.
Dans les années 20 et 30, en cherchant bien, on aurait sans doute trouvé au Bureau S quelques officiers « israélites », mais pas d'Arabes, de Noirs ou d'Asiatiques. Le commandant Catala n'avait rien contre eux en tant que tels, il estimait juste qu'ils ne servaient à rien pour remplir des missions d'espionnage en Europe.
L'Étoile d'argent, en revanche, était ouverte à tous les habitants de l'empire colonial, sans distinction de couleur de peau, et accueillait une proportion non négligeable d'indigènes « évolués », autrement dit éduqués à l'occidentale. Il existait des tensions avec les Blancs conservateurs, mais elles étaient plus politiques que raciales, les indigènes militant souvent pour une autonomie élargie, voire pour l'indépendance.
À la fin des années 40 et tout au long des années 50, l'organisation Félicie accueille de nombreux citoyens de l'Empire, d'où qu'ils viennent.
À partir du milieu des années 50, les indépendances conduisent mécaniquement à un « blanchiment » de Félicie qui, vers 1975, ne compte plus qu'une toute petite minorité d'agents non européens.
Même si aucune politique de promotion de la diversité n'a jamais été mise en place, Félicie reprend des couleurs à partir du milieu des années 80, suivant l'évolution de la société française.
Quelle que soit l'époque, certains agents de Félicie adhèrent aux valeurs de la République, d'autres se sont forgés des convictions du type « tous les humains sont dans la même galère ». Face à des entités intemporelles et hostiles, des détails comme la couleur de la peau comptent fort peu. Hélas, quand on y regarde de près, on se rend compte qu'à toutes les époques, une minorité d'agents tient *toujours* un discours du type « tel groupe ethnique est *le* cheval de Troie des ennemis à l'humanité, le monde se porterait mieux s'il disparaissait ». La nature du groupe en question change avec le temps et les individus. Exprimer ce genre d'idées est un bon moyen de perdre son poste, mais elles ont notamment conduit à d'atroces bavures en Afrique dans les années 60 et 70.



Émilien Nyesa
(1963-...)

Né en France, cet anthropologue d'origine congolaise a présidé Félicie de 1997 à 2008. Expert reconnu des cultures du bassin du Congo, il avait l'oreille du président Chirac bien avant l'élection de ce dernier.
Indifférent à la politique, Nyesa s'est concentré sur la collecte d'informations de terrain, ainsi que sur la systématisation et l'informatisation des archives amassées par Félicie et ses prédécesseurs. Cette dernière activité s'est avérée ne pas être de tout repos, donnant lieu à trois cas « d'ordinateurs maudits » en 1998, 2000 et 2004. Le dernier fit six morts.
Athée convaincu, Nyesa a toujours revendiqué une totale neutralité religieuse, qui le conduisait à ne percevoir qu'une différence de pratiques, et non de nature, entre les religions « acceptées » et les cultes « primitifs ».
Il tempérait cette approche par une solide éthique personnelle et un sens de l'humour apprécié de ses collaborateurs.
Il démissionne en septembre 2008 et rejoint les rangs des chercheurs du musée de l'Homme.

1995

Dix-huit élèves officiers de Saint-Cyr et leurs trois encadrants légionnaires sont portés disparus lors d'un stage commando en Guyane. Des « amis » de Félicie travaillant dans l'équipe de secours amènent l'organisation à s'intéresser à l'affaire. L'enquête se termine par le nettoyage au lance-flammes d'un nid d'hommes-serpents dégénérés. Pour citer le rapport final : « On a fait ça à l'ancienne ».

Une brève renaissance

L'arrivée au pouvoir d'un président à la fois sincèrement intéressé par les cultures africaines et désireux de mener une politique étrangère « gaullienne » signe un bref retour en grâce pour Félicie, qui retrouve un financement étatique et des soutiens en haut lieu.

1996-2007

Sur les conseils de Jacques Foccart, figure historique du gaullisme et contact de l'organisation dans les années 60, le président Chirac réactive Félicie et l'intègre à la Division anthropologique du musée de l'Homme. M. Foccart meurt l'année suivante…
Malgré la subordination du musée de l'Homme au ministère de l'Éducation et de la Recherche, Félicie n'a de comptes à rendre qu'au président lui-même, ce qui lui vaut un certain nombre d'inimitiés au sein même des organisations tant gouvernementales que scientifiques. Cependant, bien que disposant d'une dotation financière et de nombreux contacts dans diverses organisations étatiques, Félicie ne dispose plus d'aucun passe-droit. Ses membres sont des citoyens comme les autres et, à ce titre, se doivent de respecter toutes les lois en vigueur.

1998

- **21 septembre** : Une expédition d'Elf Aquitaine est sauvagement massacrée au Groenland. Quelques secondes d'un film de vidéosurveillance permettent aux agents de Félicie de découvrir le responsable : une créature griffue et cornue, « inconnue des services ». Cet incident marque le début d'une nouvelle phase de coopération avec les grandes entreprises françaises.

L'ultime transformation

L'alternance de 2007 marque le début d'une nouvelle période de vaches maigres pour l'association. En effet, le nouveau président ne montre pas le même intérêt que son prédécesseur pour l'Afrique ou les périls des « arts premiers ».

Privée de financements publics et menacée de disparition jusqu'en 2009, Félicie se réinvente comme une structure de *consulting*, apportant une expertise aux grandes entreprises françaises désireuses d'investir à l'étranger – comment approcher les populations locales, comment réagir en situation de crise et, plus confidentiellement, que faire si des « fanatiques religieux » ou des « anomalies topologiques » menacent vos profits.

Cette nouvelle approche se révèle très prometteuse et permet à Félicie de ne plus dépendre des subventions versées par l'État ou le musée de l'Homme. Elle conduit également les derniers permanents à affronter une création humaine beaucoup plus redoutable que les Grands Anciens : l'argent.

L'expédition dans le blizzard



Questions de nom

Dans les années 40 à 60, tout le monde se sert de « Félicie », y compris les plus hautes autorités de l'État. Les anciens parlent même encore du « réseau Félicie ». Ce nom, jugé pas assez sérieux, disparaît des organigrammes officiels au début des années 70, au profit d'un autre plus présentable – et plus technocratique – Groupe d'études pluridisciplinaires en anthropologie et sociologie (GEPANS). Qu'il s'en faille d'une lettre pour que son acronyme soit le même que celui du GEPAN n'est pas un hasard.
Entre 1984 et 1996, « l'association Félicie » se présente comme « l'organisation d'entraide scientifique et culturelle internationale », l'ORESCI. De 1996 à 2010, elle se dissimule sous le titre de « Département des recherches interculturelles du musée de l'Homme », le DRIMH.
Enfin, au cours de ces dernières années, elle se mue en « Silver Star Consulting ». Son logo, une étoile rayonnante à douze branches, est une variante de celui de l'ancienne Étoile d'argent… Quel que soit son nom « extérieur », ses agents se considèrent comme « membres de Félicie », et la plupart savent que l'organisation est l'héritière d'un réseau de résistance de ce nom.

La chute

Le sort de Félicie est tranché dans le dernier acte d'*Ethor bedi zure erresuma*, p. 70.

Structure

Pendant toute son existence, Félicie a oscillé entre deux modèles : une organisation militarisée et fortement hiérarchisée, ou un réseau « plat », égalitaire et largement informel. La première formule est très prégnante dans les années 60, la seconde atteint son apogée dans les années 80 et 90, sans que l'on n'arrive jamais à une forme « chimiquement pure ».
Le degré de secret et de cloisonnement est également une variable importante. La Félicie des années 50 fonctionne largement en réseau, mais a hérité de la Résistance l'habitude de limiter la circulation des informations au strict minimum. Au final, les agents de cette incarnation de Félicie opèrent dans un environnement plus « fermé » que leurs successeurs des années 60 qui, en revanche, sont soumis à davantage de discipline et de procédures. A contrario, la Félicie des années 2000 fait un effort conscient pour mettre un maximum de données à la disposition de ses agents, et pour corréler des informations cloisonnées entre différents spécialistes. Cet effort ne s'étend *pas* au monde extérieur.
Félicie a toujours été politisée, tout simplement parce que ses agents sont des hommes (et des femmes !) de leur temps. La Félicie des années 50 restait farouchement anti-allemande et traquait avec enthousiasme les occultistes nazis. Dans les années 90, l'organisation est pilotée par des « intellectuels » qui croient à l'engagement humanitaire comme moyen « d'assécher le marais » de pauvreté et d'ignorance dans lequel prospèrent la plupart des cultes cthulhiens. D'autres engagements, plus marginaux, ont parfois été sources de difficultés (voir l'encadré « Dérives », p. 10).
Enfin, Félicie n'a jamais consommé son divorce avec l'État. De 1945 à 1984, l'organisation dépend de divers ministères, et son personnel est soumis aux mêmes obligations de loyauté et de confidentialité que les agents du SDECE. Au cours des décennies suivantes, le personnel reste largement composé de fonctionnaires détachés de leurs corps d'origine. Le secret reste un aspect important de leur fonctionnement, mais l'accent est mis sur l'éthique plus que sur des règles externes.

Que faire de Félicie ?

- Sous ses diverses incarnations, qui couvrent tout le XXe siècle et le début du XXIe, Félicie peut vous permettre de construire une campagne trans-générationnelle dans des époques peu utilisées par les auteurs de *L'Appel de Cthulhu* (pour ne rien dire des lieux ! Ni l'Afrique, ni l'Indochine, ni même la France n'ont beaucoup excité la créativité des scénaristes). L'un des éléments clés d'une telle campagne est l'évolution des structures en fonction de « l'air du temps ». Félicie a été barbouzarde dans les années 60, humanitaire dans les années 90, amie des grandes entreprises du CAC40 dans les années 2010… De telles évolutions ne se font pas sans casse. Elles laissent des gens sur le carreau, génèrent des rancœurs, et sont autant d'éléments scénaristiques qui changent de l'éternelle enquête dans un coin perdu où 50 % de la population adore un dieu tentaculaire.
- Dans les années 20, ses deux « ancêtres » sont un havre parfait pour des investigateurs expérimentés. L'Étoile d'argent rayonne sur la métropole, l'Afrique et une partie de l'Asie, pendant que le Bureau S traque les sectateurs dans toute l'Europe… et en France même, ce qui conduit à de regrettables frictions entre les deux groupes.
- La transition chaotique et meurtrière qui sépare le Bureau S de 1940 de l'organisation Félicie de 1945 est un décor parfait pour une campagne se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. *La maison reste ouverte pendant les travaux*, p. 34, Livre 5, pourrait bien n'être qu'une simple amorce…
- Félicie fera plaisir aux joueurs amateurs de scénarios « musclés ». Dans les années 60, elle a poussé le gouvernement à utiliser l'arme atomique contre les chthoniens. Même sous sa forme moderne, elle reste liée à des sociétés de « sécurité privée »



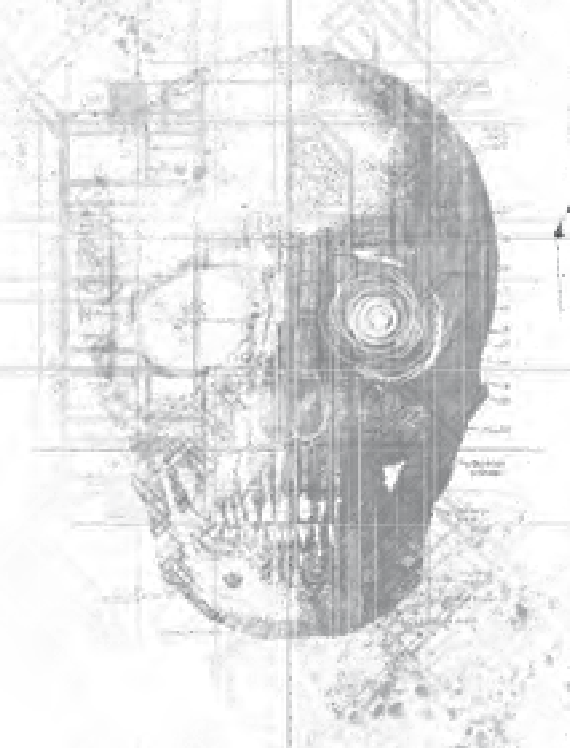
Martin Fontenelle
(1968-....)

Successeur de Nyesa, Martin Fontenelle est le premier patron de Félicie à être un « pur administratif », sans liens avec le terrain. Ancien de Sciences-Po et diplômé d'une grande école de commerce, il intègre la police nationale en 2002 et sympathise avec le futur président Sarkozy, qui en fait l'un de ses poulains. Dans l'esprit de Sarkozy, la nomination de Fontenelle à la tête de cette obscure association culturelle était un moyen de se procurer des billes contre un éventuel retour de Chirac – la faveur constante de l'ancien président dissimulait-elle des détournements de fonds ?
Logiquement, l'arrivée de Fontenelle aurait dû être le prélude à la liquidation pure et simple de Félicie, mais le nouveau patron a vite été fasciné par ce qu'il a trouvé. Peu intéressé par la science pure, Fontenelle a entrepris de trouver une utilité aux connaissances accumulées par l'association. Le développement d'une activité de conseil était, dans son esprit, un premier pas vers une privatisation pure et simple. Le dernier acte d'*Ethor bedi zure erresuma* interrompt sa démarche avant terme.



douteuses, entretient des liens avec des multinationales plus riches que beaucoup d'États et sert des intérêts aussi variés que contradictoires.

- Pendant des décennies, Félicie a suivi de près toutes les apparitions d'OVNI en France et en Europe, ce qui pourrait déboucher sur une campagne « soucoupiste » dans les années 70 et 80. Ce journaliste auvergnat qui fonde une secte après une série de « rencontres du troisième type » est-il un mythomane cupide, ou sert-il des entités inhumaines ?
- Félicie est, bien entendu, adaptée à une campagne d'espionnage mâtinée de menace cthulhienne. Tous les grands pays, États-Unis en tête, ont une organisation similaire, bien cachée dans leurs services de renseignements. Et si vous demandez pourquoi ils ne coopèrent pas davantage, cherchez la contradiction dans la phrase suivante : « Paranoïaques de tous les pays, unissez-vous ! » Comment pouvez-vous être sûr que les agents du pays voisin ne sont pas secrètement des adorateurs ? D'ailleurs, comment pouvez-vous être sûr de vos compagnons ? Et de vous ? Et même si ces « collègues » ne sont pas des adorateurs, ils servent les intérêts de leur gouvernement avant de servir l'humanité en général… sauf que, si les deux sont distincts, qui nous dit que *notre* gouvernement sert les intérêts de l'humanité ? Tout cela dessine un décor plus proche de John Le Carré que de James Bond, mais rien ne vous empêche de laisser tomber ces ambiguïtés et d'opter pour de la pure aventure avec gadgets et explosions, si vous préférez !



« Que votre règne arrive »,
en basque

Ethor
bedi zure erresuma

SCÉNARIO GRAND ÉCRAN

Fiche résumé

À l'affiche

Pedro Gomez
Sectateur basque de Chaugnar Faugn, il est responsable du vol des objets d'art de l'acte I.

Walid Baranki
Importateur libanais modérément scrupuleux, basé à Phnom Penh, son nom apparaît dans l'acte I, et les investigateurs le rencontrent dans l'acte II.

Robert Nicholls
Agent de la CIA mouillé dans tout un tas de combines pourries, il a découvert le temple de Chaugnar Faugn que les investigateurs attaquent à la fin de l'acte II.

Marc Serret
Mercenaire au service des investigateurs dans l'acte II, il réapparaît dans l'acte III en tant qu'agent de Félicie.

Piotr le Polac
Mercenaire au service des investigateurs dans l'acte II, il réapparaît dans l'acte IV au service du culte de Chaugnar Faugn.

Chaugnar Faugn
Grand Ancien pressé, son ombre plane sur les actes I et II. Il donne toute sa mesure à l'acte III.

Le professeur Véroneau
Ancien investigateur passé à l'ennemi, il rêve de transcendance. Il est présent dans l'ombre au cours des actes I et II, se montre dans l'acte III et joue un rôle central dans l'acte IV.

FICHE TECHNIQUE*



Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	20x
Nombre de joueurs	5
Époque	Années 70 à maintenant

Où les investigateurs ont un petit passage à vide, et Chaugnar Faugn un gros passage avide. Et Félicie ? Aussi.

En quelques mots

En 1970, les investigateurs, barbouzes de l'occulte, se retrouvent mêlés à un trafic d'objets d'art qui les conduit à un temple de Chaugnar Faugn, aux confins du Laos et du Nord-Vietnam. L'aventure reprend après un hiatus de quelques décennies, lorsque Chaugnar tente de rentrer chez lui, au Pays basque. Des développements ultérieurs ramènent les personnages à Paris, où tout a commencé de nombreuses années plus tôt.

Implication des investigateurs

Ce scénario appartient au genre reposant de la « mission ». Les personnages appartiennent tous à une organisation gouvernementale. Leurs supérieurs leur confient un boulot, voilà tout. Ensuite, à partir de l'acte III, cela devient une affaire personnelle, mais à ce moment-là, ils sont trop engagés pour reculer.
Il est possible de modifier le début de l'aventure pour y introduire des investigateurs « indépendants », mais ils risquent d'avoir du mal à tenir le rythme. Cette possibilité est examinée plus en détail dans l'encadré « Variations », ci-contre.

Enjeux et récompenses

- **L'acte I** est une simple mise en jambes, où le surnaturel n'est qu'à peine visible.
- Le meilleur résultat qu'ils puissent obtenir dans **l'acte II** est de tuer un maximum de sectateurs.
- En revanche, dans **l'acte III**, empêcher le retour de Chaugnar Faugn est un joli succès, qui mérite un gain d'1d10 points de SAN.
- Leur situation personnelle se prête à une vraie fin lovecraftienne. **L'acte IV** devrait s'achever par leur mort… ou pire.

Ambiance

Chacun des quatre actes a sa propre ambiance. Reportez-vous aux encadrés des pages 23, 33, 61 et 80.

Mise en place

Avertissement

Cette petite campagne est atypique à plus d'un titre. Les joueurs peuvent mal vivre la fin de l'acte II… et surtout la fin tout court. Avant de vous lancer, assurez-vous qu'ils ne sont pas *trop* attachés à leurs personnages.

Que joue-t-on ?

Ethor bedi zure erresuma a été rédigé pour des investigateurs inhabituels : des barbouzes. Partant de là, vous avez deux possibilités.

- **Agents de Félicie.** Les investigateurs travaillent pour les plus hautes autorités de l'État, trempent dans des coups tordus et opèrent aux limites de la légalité. Ils ont déjà eu l'occasion de se frotter aux forces du mythe de Cthulhu, ce qui leur a valu de devenir membres de « Félicie », une organisation détaillée p. 4. Ce qu'ils en connaissent figure dans le Document 1, ci-contre.
- **« Simples » barbouzes**. Nos héros ont exactement le même genre de profil, mais ils ignorent tout du Mythe et ne sont pas capables de faire la différence entre une larve stellaire de Cthulhu et un honnête calmar. Ils traversent l'acte I dans une bienheureuse ignorance de ce qu'ils affrontent. L'acte II leur en donnera une meilleure idée et à partir de l'acte III, ils seront bien mieux informés que la plupart des investigateurs. Au cours des deux premiers actes, ils communiquent avec des agents de « Félicie », mais les perçoivent comme de simples experts en antiquités khmers, en tribus improbables et en rites primitifs.

Quelle que soit votre décision de départ, les personnages ont des profils de baroudeurs ou de militaires. Laissez tomber les compétences en Bibliothèque et autres spécialités scientifiques poussiéreuses ! À la rigueur, un petit score en Archéologie peut leur être utile… En revanche, des choses comme Armes lourdes, Piloter (avion) ou Parachutisme vont enfin servir. Ne les forcez pas à la prendre, mais Parachutisme, en particulier, joue un rôle dans l'acte II. Considérez que cette compétence a un score de base de DEX x2 %.

Créer des personnages « physiques » ne dispense pas de réfléchir un minimum à leur passé. Que font-ils là ? Sont-ils issus de la Résistance ? Ou sont-ils trop jeunes pour ça ? Ont-ils fait la guerre d'Indochine ou l'Algérie ? Qu'ont-ils accompli pour que l'on connaisse leur nom en haut lieu ? Pourquoi ont-ils choisi l'aventure aux quatre coins du globe plutôt qu'un job tranquille aux PTT ? Ont-ils eu une première expérience avec le Mythe ? Si oui, de quand date-t-elle ? Et que s'est-il passé ? À quoi ressemble leur vie de famille ? Sont-ils des « loups solitaires » totalement dévoués à leur mission ? Des séducteurs, toujours entre deux femmes ? Ou de bons époux et bons pères de famille qui, le soir venu, rentrent savourer une blanquette de veau et regarder *Les Cinq Dernières Minutes* avec leur petite femme ? (Ou leur petit mari, d'ailleurs. L'époque est outrageusement sexiste selon nos critères, mais les femmes s'émancipent à toute vitesse, et une femme agent secret est envisageable. Vaguement.)

Félicie

Félicie est un groupe rattaché aux services secrets français, qui se charge de protéger la France des sectateurs et des monstres tentaculaires. Ce n'est *pas* un groupe apolitique. Issus de la Résistance, ayant participé à tous les coups tordus de la décolonisation et de la guerre froide, ses chefs sont des baroudeurs sans grand scrupule, oscillant entre le gaullisme et l'extrême droite, et dotés de gros moyens par les plus hautes autorités de la République.

Combattre les menaces « paranormales » reste l'objectif principal du groupe, mais il s'inscrit parmi d'autres activités plus ou moins ragoûtantes, recouvrant l'organisation de coups d'État, la lutte contre la « subversion communiste » en Afrique, des « actions de police » pour le compte des grandes sociétés françaises, etc. Pour les membres de Félicie, la destruction des entités du Mythe passe bien avant leur étude. Quant à l'idée d'un « contact pacifique », elle ne leur est tout simplement jamais venue. En 1970, l'organisation opère surtout sur le territoire de l'ex-empire colonial français. En fait, beaucoup de ses agents continuent à agir comme s'il n'avait pas disparu.

Félicie n'est pas une organisation omnisciente, avec des *Necronomicon* plein ses bibliothèques. À force, ses membres ont accumulé une certaine expérience « de terrain », mais c'est tout. Savoir que « le Sahara est infesté de vers géants suceurs de sang sur qui on a lâché une bombe atomique en 1965 » est une chose. Avoir lu les *Fragments de G'harne* en est une autre ; enfin, pouvoir réciter l'entrée « chthoniens » du livre de règles en est une troisième. Félicie s'en tient à la première approche.

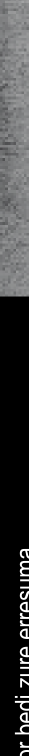
Livre 7 : Ethor bedi
Document 1 - Félicie

Variations

Et si… je veux changer d'époque ?
Paris, cadre des actes I et IV, change peu entre 1890 et les années 2010, mais ces petits changements ont leur importance. Dans les années 1890 et 1920, le Cambodge est une colonie française. En dépit de révoltes sporadiques, le calme règne. Le temple d'Angkor, tout juste connu à l'ère victorienne, est déjà exploré – et pillé – dans les années 20. De nos jours, le Cambodge est une monarchie constitutionnelle qui mise sur le tourisme, mais a encore du mal à panser les plaies ouvertes dans les années 1970. Dans tous les cas, l'acte II n'a plus du tout la même ambiance. Il joue davantage sur l'exotisme que sur le chaos de la guerre. Les actes III et IV peuvent être déplacés « quelques décennies après les actes I et II », seulement quelques années… ou rester dans le présent.

Et si… je veux jouer des Américains ?
En trois lettres : « CIA ». Les membres de l'agence sont moins pittoresques que les gros bras gaullistes, mais ils sont présents à Paris, et plus encore au Cambodge…

Et si… les personnages sont des investigateurs « classiques » ?
On peut tout à fait imaginer qu'un journaliste s'intéresse au trafic d'œuvres d'art qui sert de déclencheur à l'affaire. À moins que M. de Clermont ou M. Davrignac n'engagent un détective privé… ou, tout simplement, que l'un des investigateurs n'ait acheté l'une des œuvres d'art volées.
Faire le saut de l'acte I à l'acte II risque d'être un peu acrobatique, mais reste jouable. Vers le milieu de l'acte II, ils croisent un agent secret, par exemple M. Dao, qui se propose de « les aider ». Ce recrutement – dont ils ne sont même pas forcément conscients – leur permet de profiter de la débauche de matériel lourd qu'on leur offre à la fin de l'acte II…



Acte I : La java khmère

Paris, 1970

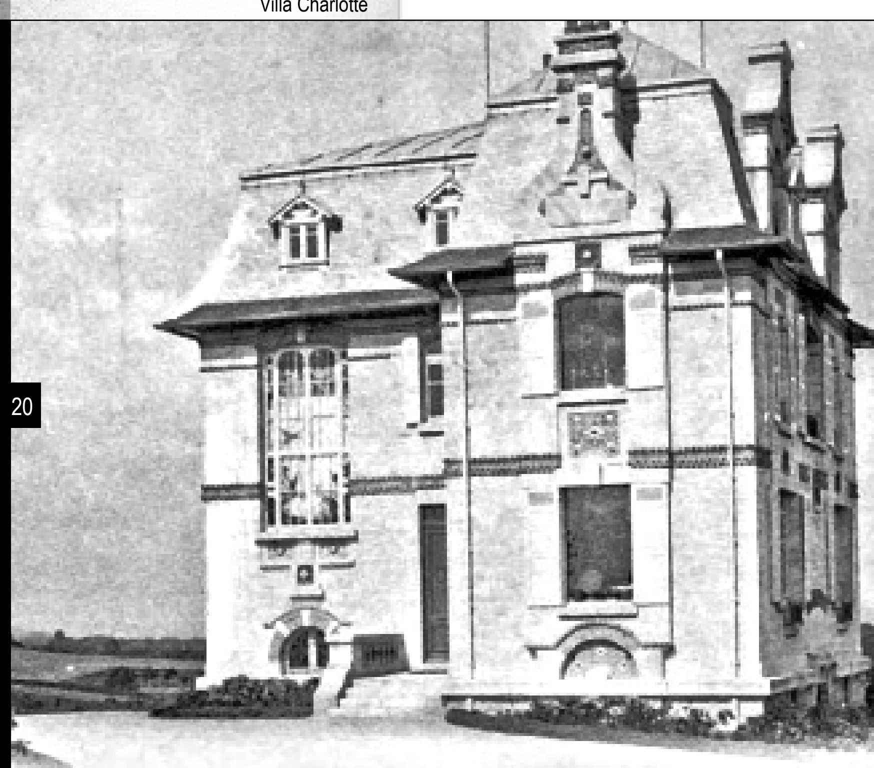
Briefing

Paris, mercredi 4 mars 1970. Le président de Gaulle a démissionné il y a près d'un an. Son dauphin Georges Pompidou lui a succédé sans heurts à la mi-juin 1969. Jacques Chaban-Delmas, premier ministre, s'efforce de moderniser la société française sans fâcher les gaullistes historiques.

Les personnages viennent tout juste de rentrer d'une mission au Gabon où ils ont affronté des guérilleros soutenus par des sorciers. L'affaire a tourné à l'affrontement direct en pleine jungle. Fort heureusement, les mercenaires de Bob Denard sont arrivés au bon moment. Toujours est-il que nos héros, à peine de retour, sont convoqués à la maison de campagne de Jacques Foccart, le « Monsieur Afrique » de l'Élysée. Foccard possède une maison à Luzarches, dans le Val-d'Oise, à une trentaine de kilomètres au nord de Paris.

Isolée au milieu d'un vaste jardin, la « villa Charlotte » est tout à fait banale en apparence, mais elle est bien protégée. Elle renferme une superbe collection d'objets africains et héberge régulièrement des chefs d'État amis. Le personnel est discret, stylé… et formé au combat à mains nues, entre autres.

Villa Charlotte



Foccard ne s'attarde pas à leur faire les honneurs. Il les conduit au salon, où son autre invité les attend. Il s'agit de l'ex-ministre des Affaires culturelles André Malraux. L'auteur de *La Condition humaine* leur expose l'affaire qui le préoccupe : grand amateur d'art, il a constaté un récent afflux

d'objets en provenance d'Asie du Sud-Est dans les galeries et les salles de vente européennes. Ce phénomène de mode serait passé inaperçu si quelques pièces arrivées du Cambodge n'avaient pas retenu son attention. « Des objets inhabituels, d'un style nouveau… et donc inestimables, au sens premier du terme, voyez-vous ? » Pour Malraux, il ne peut s'agir que d'une opération de pillage en règle du patrimoine khmer… À qui profite ce trafic ? De simples voyous ? Ou existe-t-il des enjeux plus importants ? Sert-il à financer la lutte du Viêt-Minh contre les États-Unis ? Ou bien est-ce l'inverse ? Une enquête s'impose !
Une fois la discussion achevée, Foccard leur glisse qu'il attend un premier rapport d'ici quelques jours.

Actes I et II : les faits pour le Gardien des arcanes

Au cours du transit d'un chargement de pavots acheté par la CIA à une tribu méos du Nord Laos en échange de son aide militaire, Robert Nicholls, un membre de « l'Agence » découvre un temple à la frontière sino-laotienne. L'homme n'hésite pas : il atterrit, visite l'endroit et repart deux heures plus tard avec quelques débris arrachés aux ruines, dont une statuette représentant ce qu'il croit être Ganesh, le dieu-éléphant des hindous.
Nicholls prend ensuite contact avec un trafiquant d'art de Phnom Penh, un Libanais nommé Walid Baranki, et lui revend le tout. Baranki joint ces objets à une commande dont les pièces se retrouvent bientôt vendues sur les marchés européens.
À partir de là, il convient de différencier deux phénomènes. L'afflux d'objets d'art khmers, qui dure depuis bientôt cinq mois et intrigue André Malraux, est un « simple » symptôme du pillage du patrimoine cambodgien. Il n'a pas de cause unique, une multitude de trafiquants opérant chacun pour son compte.

Les divers objets retrouvés par Nicholls ne tardent pas à devenir le point focal de l'enquête. En effet, « Ganesh » se trouve être Chaugnar Faugn, un Grand Ancien. Avertis par des rêves que des reliques sacrées de leur dieu arrivaient à Paris, des adorateurs basques s'y rendent et entreprennent de les récupérer, au besoin par la force.
Pendant ce temps-là, Baranki décide de piller le temple. Il organise une expédition et fait transiter le butin par voie de terre, histoire de brouiller les pistes. Pour cela, il embauche des convoyeurs parmi une tribu locale, les Méos. La première livraison aura lieu peu avant sa rencontre avec les personnages. Par ailleurs, un des contacts des services français au Cambodge, François Dao, est le correspondant de l'Agence France-Presse à Phnom Penh, et accessoirement une « taupe » travaillant pour les Nord-Vietnamiens. « Grâce » aux investigateurs, la présence de la CIA dans la région du temple va être connue du Viêt-Cong et de Pékin. Un régiment est aussitôt envoyé sur place.
Au final, lorsque le groupe arrive au temple pour le détruire, ils se retrouvent non seulement face à un régiment d'élite de l'armée nord-vietnamienne mais aussi face à des Tcho-tchos furieux de la profanation de leur temple.

Première enquête

Les investigateurs sont libres de choisir leurs axes d'approche. Les Douanes gardent trace des entrées d'œuvres d'art. Paris compte une salle des ventes majeure, l'Hôtel Drouot, ainsi qu'un nombre fini de galeries et d'antiquaires susceptibles de mettre de l'art khmer en circulation.
Côté acheteurs, la liste s'ouvre par les deux musées parisiens consacrés à l'art oriental, les musées Guimet et Cernuschi. Il faut y ajouter quelques institutions de moindre importance en province et, bien sûr, des acheteurs privés. Le milieu des collectionneurs parisiens n'est pas immense, et il est possible d'en faire le tour assez vite.
Cette enquête préalable permet d'établir que lors du second semestre de 1969, il est effectivement entré en France davantage de pièces en provenance d'Indochine, et plus particulièrement du Cambodge, qu'au cours des deux années précédentes. Mais toutes les opérations commerciales portant sur les pièces indochinoises récemment échangées, louées ou vendues, paraissent nettes et transparentes. De prestigieux et respectables musées, salles de vente et galeries d'art sont concernés par nombre de ces opérations. Les personnages peuvent retrouver une partie de ces œuvres, exposées dans certaines galeries de Paris. Le reste est éparpillé à travers l'Europe, et même plus loin.



Malraux et Angkor

Ce serait grossier de le rappeler au vieil homme qui pérore devant les investigateurs, mais avant d'être Son Excellence le ministre d'État, avant d'être résistant, avant de participer aux Brigades internationales et avant même d'être écrivain, Malraux est passé par Angkor. Fin 1923, il y a découpé à la scie une tonne de statues et de bas-reliefs qu'il voulait revendre à un collectionneur. Il n'y a gagné qu'un an de prison et une réputation sulfureuse dont il a mis des années à se débarrasser…

Qui est qui ?

Au cas où vous auriez besoin de fixer les idées des joueurs (ou les vôtres !), voici un bref panorama des divers « bras armés » de la République pompidolienne.

• **Le Service de documentation extérieure et de contre-espionnage.** Héritier du BCRA de la Seconde Guerre mondiale, le SDECE est l'ancêtre direct de l'actuelle DGSE. Il se charge des opérations « légales », même s'il a une définition très extensive de la légalité. Rattaché au ministère de la Défense, il est dirigé depuis 1966 par le général Guibaud, qui a fait toute sa carrière dans les colonies, en Afrique du Nord avant la guerre, en Indochine après. Son siège est la caserne Mortier, dans le XXe arrondissement de Paris.

• **La Direction de la surveillance du territoire.** La DST s'occupe du contre-espionnage sur le territoire français. Dépendant du ministère de l'Intérieur, elle a son siège place Beauvau, en face de l'Élysée. En 1970, elle est dirigée par Jean Rochet, un préfet à poigne. Les agents du KGB sont sa hantise… et il a du mal à les différencier des militants communistes.

• **Le Service d'action civique.** Le SAC est une association de loi 1901 qui ne dépend pas de l'État, ce qui ne l'empêche pas de compter des membres haut placés, à commencer par Jacques Foccard.

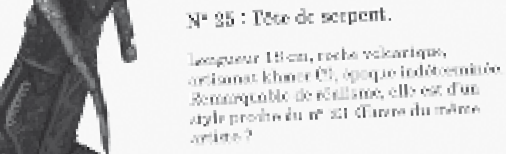
Livre 7 : Ethor bedi
Document 2 – Extraits du catalogue de la galerie Tarijan



N° 21 : Fragment de bas-relief

Longueur 30 cm, hauteur 12 cm, roche volcanique, artisanat khmer (?), époque indéterminée. Douze personnages inclinés avancent vers la droite dans ce qui était certainement une scène de procession. Technique très maîtrisée, style presque abstrait.

Prix : nous consulter.



N° 25 : Tête de serpent.

Longueur 18 cm, roche volcanique, artisanat khmer (?), époque indéterminée. Remarquable de réalisme, elle est d'un style proche du n° 21. Œuvre du même artiste ?

Prix : nous consulter.



N° 23 : Statuette primitive de Ganesh.

Hauteur 23 cm, roche volcanique, artisanat khmer (?), époque indéterminée. Son style ne se rattache à aucune des grandes écoles artistiques indochinoises. Œuvre d'un maître inconnu ?

Prix : nous consulter.





N° 32 : Danseuse sacrée.

Statuette, hauteur 38 cm, roche volcanique, artisanat khmer (?), époque indéterminée. D'une facture presque abstraite, cette œuvre pourrait avoir été sculptée par un artiste contemporain, mais elle se rattache à la même tradition que le n° 21.

Prix : nous consulter.

Si les investigateurs se mettent en quête d'un spécialiste, on leur conseille de rencontrer **le capitaine Jean Bouvier**, des Douanes. Bouvier est à la tête d'une petite cellule qui lutte contre le trafic d'œuvres d'art. Il met vite les personnages au parfum : neuf fois sur dix, les objets d'art qui arrivent en Europe ont été volés sur des sites archéologiques théoriquement protégés. Les titres de propriété ainsi que les autorisations d'exportation délivrés par les administrations des pays concernés sont obtenus à coups de pots-de-vin. Malheureusement, il n'existe aucune preuve et, de toute façon, cela n'entre pas dans le champ de compétence des autorités françaises. Quant à remonter aux vendeurs, il faudrait aller sur place.

Les pièces « inhabituelles » signalées par Malraux ne sont pas très nombreuses, mais elles ont toutes bénéficié d'une surcote notable et d'appréciations élogieuses dans les revues spécialisées. Elles semblent toutes provenir du même endroit : la galerie Tarijan, rue de Seine, dans le VI[e] arrondissement de Paris. La galerie édite un catalogue sur papier glacé, illustré de nombreuses photos. La description des pièces figure dans le Document 2, ci-contre.

Documentons-nous !

Si les investigateurs tentent de se faire passer pour des amateurs d'art khmer auprès de M. Tarijan, ils vont avoir besoin d'un minimum de maîtrise du sujet. Il n'est jamais trop tard pour s'instruire !

Paris dispose d'une institution spécialisée, l'Efeo, l'École française d'Extrême-Orient. En 1970, son siège est à Phnom Penh, mais il existe un centre avenue du Président-Wilson, à deux pas du musée de l'Homme et du musée Guimet. S'ils s'y rendent, si possible avec le catalogue de la galerie Tarijan sous le bras, les investigateurs sont reçus par le **professeur Aristide Deforel**, un chercheur aussi respectable que bedonnant, qui examine les photos avec des petits reniflements sceptiques. Après quelques minutes, il rend son verdict : « Sans doute ancien… Laos ou nord du Cambodge, à mon sens. Influence chinoise, beaucoup plus qu'hindoue. Une pièce très intéressante ». Le professeur ajoute que si les investigateurs se procurent l'une de ces pièces, il serait ravi de procéder à une véritable expertise. Si les personnages veulent un second avis, ils peuvent consulter d'autres experts aux musées Guimet et Cernuschi. Les conclusions sont identiques.

Si les investigateurs se rendent à Félicie, ils sont reçus par un autre scientifique, le **docteur Ravaux**, plus jeune et plus dynamique. Son analyse concorde avec celle de Deforel. Un ou deux jours plus tard, il rappelle le groupe : le « conseil de surveillance » de Félicie estime que ces lots méritent une enquête plus approfondie. « Et ma foi, puisque vous êtes déjà sur l'affaire, tenez-nous informés, entendu ? »

La galerie Tarijan

M. Tarijan, un personnage haut en couleur, coquet, arrogant et snob, est un spécia-

Son but officiel est de « faire connaître la pensée et l'action du général de Gaulle ». Officieusement, le SAC noyaute les institutions en prévision d'un hypothétique coup d'État communiste, aide ses membres à faire des affaires, et certains des groupes qui en dépendent sont ravis de « casser du gauchiste ».

- **Les réseaux Foccard.** Jacques Foccard, conseiller de la présidence pour les affaires africaines, se trouve au cœur d'une nébuleuse sans existence officielle. On y croise des ministres et des chefs d'État africains, des patrons de grandes sociétés françaises, d'anciens colons restés sur place après les indépendances, sans oublier des intermédiaires véreux, des « hommes d'affaires » aux activités incertaines, des conseillers militaires formés à la contre-insurrection en Algérie, et ainsi de suite. Il exerce une influence considérable, mais pas illimitée, sur les ex-colonies françaises. Il est aussi l'un des membres fondateurs du SAC, ce qui lui donne d'intéressants aperçus sur la politique intérieure… et un carnet d'adresses varié.

- **Les mercenaires.** Les années 60 et 70 sont l'âge d'or des « affreux », des baroudeurs qui bossent à leur compte. Anciens des troupes coloniales, flics en délicatesse avec la loi, militaires à la retraite qui s'ennuyaient ou légionnaires en mal d'exotisme ; français, britanniques ou d'origines plus incertaines, on en trouve dans tous les conflits coloniaux et post-coloniaux qui ravagent l'Afrique et le Proche-Orient. Moins coûteux et gênants que des troupes officielles, tous les gouvernements s'en servent comme d'une chair à canon bien pratique. Entre autres groupes, on croise régulièrement les hommes d'un certain Bob Denard partout où ça chauffe. En 1970, il a déjà roulé sa bosse au Congo ex-belge, au Gabon, en Angola, au Yémen, et il a encore une longue carrière devant lui.

Ambiance de l'acte I

La charnière des années 60 et 70 correspond à un changement de génération. De Gaulle a passé la main. Les cadres issus de la guerre et de la Résistance laissent peu à peu la place à de jeunes technocrates grisâtres, infiniment moins pittoresques. Les Trente Glorieuses ne sont pas encore finies, le chômage est inconnu, la croissance, soutenue par de grands projets industriels, se maintient à des taux élevés. C'est la France du Concorde, des satellites et des bombes atomiques, des autoroutes et des centrales nucléaires.

C'est aussi une époque de rupture. La grande secousse de mai 68 est encore toute fraîche. Les jeunes arborent des cheveux longs et se tournent vers des idéologies qui laissent leurs aînés perplexes. « Maoïste ? Comment ça, maoïste ? » Les filles portent des minijupes, prennent la pilule et croient au féminisme… du moins dans une partie de la population. Dans le pays profond, la vieille France catholique, conservatrice et bien élevée ne s'efface pas pour autant. Elle tient encore le pouvoir et les médias. Sa cohabitation avec la France contestataire, utopiste et radicale s'avère malaisée…

Qu'est-ce que tout cela implique pour les investigateurs ? Ces gros durs à l'ancienne qui font le coup de feu pour sauver la France doivent avoir la sensation d'être en train de devenir des dinosaures. Les grands costauds silencieux du cinéma de papa prennent doucement leur retraite, Gabin en tête, pour être remplacés par des agités comme Belmondo, ou pire, par des fumeurs de joints chevelus. C'est pareil dans leur petit monde : les « vieux » – et on est vieux de bonne heure dans leur branche – qui ont survécu jusqu'à la quarantaine changent d'orientation. Qui sait, nos héros se diront peut-être que c'est leur dernier boulot ?

En attendant, c'est l'occasion de leur faire exprimer leur Lino Ventura intérieur dans un Paris où la plupart des rues sont encore pavées, où l'on roule en DS, où tout le monde fume, où de graves messieurs décorés en costume trois-pièces croisent des gauchistes qui se prennent pour Che Guevara, où la violence politique est une réalité presque quotidienne, où racisme et sexisme sont beaucoup mieux tolérés que dans les années 2010… Bref, une époque aussi exotique que les années 20, dans un autre genre.

Dans l'actualité

- Début janvier, le Nigeria reprend le contrôle de la province sécessionniste du Biafra, au grand dam de tous les mercenaires d'Afrique occidentale. Une gigantesque famine, conséquence du blocus nigérian, a fait deux millions de morts en deux ans.
- Mi-janvier, le nouveau Premier ministre libyen, le tout jeune colonel Khadafi, achète 110 Mirages V à Dassault. Ce contrat signé avec un révolutionnaire fait des vagues pendant tout l'hiver et gâchera la visite du président Pompidou aux États-Unis, fin février.
- Fin janvier, incidents à la fac de Censier entre pro-israéliens et pro-palestiniens.
- Fin janvier, à Vanves, la police pénètre dans le lycée Michelet, en grève, et arrête les meneurs.
- Mi-février, les cours reprennent à Dauphine après six semaines de grève.
- Le 2 mars, la Rhodésie coupe les liens avec la Grande-Bretagne et se proclame indépendante.
- Le 4 mars, le sous-marin français *Eurydice* sombre au large de Toulon, au même endroit que la *Sybille* en 1952. Aucun survivant.
- Le 10 mars, une fusée française Diamant-B met un satellite allemand en orbite, une première.



Le musée Guimet

liste de l'art asiatique et l'heureux propriétaire de plusieurs galeries cotées à Paris, Londres, Rome et Berlin. Il gère celle de Paris en personne, avec l'aide d'un « neveu », Julien Rameau.

Tarijan ne reçoit pas le tout-venant, mais si les investigateurs insistent ou disposent d'une couverture raisonnable, il accepte de leur consacrer quelques minutes. Il est désolé, ces quatre pièces atypiques ont déjà été vendues. À qui ? Secret professionnel. D'où venaient-elles ? D'Angkor. Auprès de qui se les était-il procurées ? Secret professionnel, mais il laisse entendre que son vendeur lui en enverra d'autres d'ici quelques semaines.

Tarijan est difficile à manœuvrer. Il a des amis influents, et s'en vante. Mieux vaut le contourner. Il se trouve que Julien Rameau n'est pas son neveu… et que le jeune homme a un dossier aux Mœurs pour une vieille histoire de racolage homosexuel. Il ne tient pas à ce que son patron et protecteur l'apprenne. Par lui, il est possible d'apprendre l'identité des acheteurs des quatre pièces suspectes. Il leur révèle également qu'elles venaient de la Compagnie siamoise d'import-export, basée à Phnom Penh. Les certificats douaniers mentionnent bien Angkor comme site d'origine.

La Compagnie siamoise d'import-export

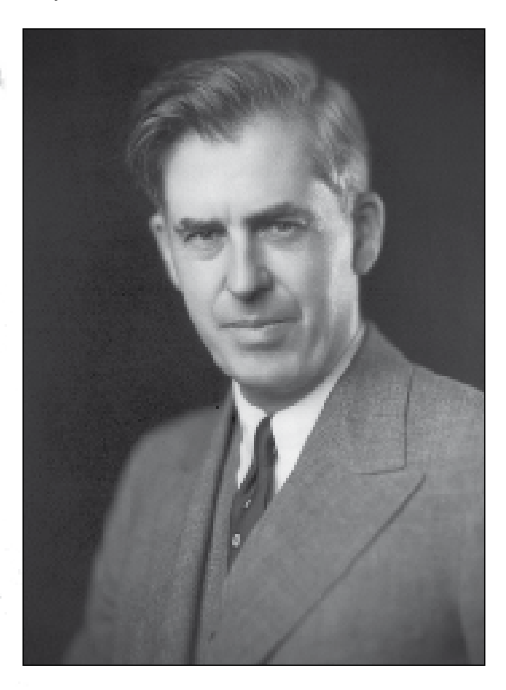
Il s'agit de l'une des nombreuses filiales internationales d'une société mère, la Baranki International Export, dont le siège social se trouve à Genève.
Son propriétaire, Walid Baranki, est un homme d'affaires libanais opérant dans le secteur des objets d'art, mais aussi dans l'agroalimentaire, depuis une bonne trentaine d'années. Baranki est connu des services secrets pour tremper depuis longtemps dans de nombreuses magouilles à travers le monde. Il avait notamment des liens étroits avec le regretté trafiquant d'armes Constantin Benard Shah. On le soupçonne aussi d'être un « honorable correspondant » pour de nombreux services étrangers, mais personne ne sait au juste lesquels. Jacques Foccart, qui le connaît bien, dit que c'est l'un des hommes les mieux renseignés sur l'Afrique et l'Asie…
Les comptes bancaires de Baranki et de ses entreprises sont gérés en toute opacité par la Banque de Crédit de Zürich, qui considère la confidentialité comme son premier devoir, y compris (et surtout !) à l'égard des autorités étrangères. Si les investigateurs s'y intéressent, ils réalisent vite qu'ils vont se heurter au mur de l'argent… et de toute façon, ils risquent d'avoir des préoccupations plus immédiates lorsqu'ils remonteront la piste des objets d'art.

Les acheteurs

Monsieur Maxime Leprince, rue Broca, Paris

Maxime Leprince a une cinquantaine d'années, une magnifique crinière de cheveux gris et un goût prononcé pour les cigarettes turques hors de prix. Ce courtier en antiquités est surtout content de lui, et il veut que ça se sache.
Le 17 février, il a acheté le n° 21, le bas-relief, à la galerie Tarijan, sur instructions téléphoniques d'un riche collectionneur qui souhaitait garder l'anonymat. Les fonds lui avaient été transférés par la Banco de Bilbao la veille, y compris sa commission. Un homme est venu prendre livraison de l'objet le soir même. « Un vilain bonhomme, d'ailleurs. Un petit bossu, avec un regard… mauvais. Mais bon, il avait le mot de passe dont nous étions convenus avec l'acheteur. » Il ne pense pas grand-chose de tout cela. « Vous savez, dans mon domaine, des gens qui veulent rester discrets, j'en croise tous les quatre matins. À partir d'un certain niveau, tout le monde ment, au fisc, à sa femme, à ses héritiers… »
Si les investigateurs tentent de remonter la piste bancaire, ils se heurtent à la mauvaise volonté de la Banco de Bilbao,

émanation d'un pouvoir franquiste qui remâche de nombreuses rancœurs contre la France. De réponse dilatoire en refus poli, les investigateurs s'embarqueront pour l'acte II sans avoir eu l'information. Ils seront à Phnom Penh quand un câble les informera que les fonds avaient été virés par un « Miguel Azcona », domicilié à Javahina, au Pays basque. Ils devront attendre l'acte III pour réentendre parler de Javahina.



Monsieur de Clermont, Le Chesnay

Grisonnant, rigide et cassant, Antoine de Clermont est l'un des meilleurs clients de la galerie Tarijan. Ce capitaine d'industrie descend d'une longue lignée de colons. Sa famille a vécu toute l'épopée de la colonisation indochinoise, de 1863 à 1954, et possède encore de nombreux intérêts dans la région, dont d'importantes plantations d'hévéas au Cambodge. De Clermont est un passionné de culture indochinoise, et dans les cercles avertis, il est réputé pour son petit musée privé.

Il a acheté le n° 23, la statuette, le 30 janvier, en même temps qu'une tête de Bouddha tout à fait conventionnelle.

De Clermont est un vieux colonial nostalgique, pompeux et hautain. Son chauffeur, son majordome, ses soubrettes, ses jardiniers et sa femme sont tous d'origine cambodgienne. Il a poussé le vice jusqu'à se faire construire un petit temple bouddhiste avec jardin de bambous en plein milieu de son parc. Hélas, son intérêt est purement esthétique. Il n'a que mépris pour les « Niakoués » et ne cesse d'avoir des propos plus que condescendants à propos des Indochinois. Il est très difficile de traiter avec lui sans perdre patience… et pour tout arranger, il a des amis puissants.



Marc Davrignac, rue de la Tour, Paris

Marc Davrignac a la quarantaine placide, des costumes râpés qui sentent le tabac à pipe et généralement un bloc-notes ou un livre à la main. Il enseigne le vietnamien et le khmer à l'Institut des langues orientales. Arrière-petit-fils du commandant Alexandre Davrignac, porté disparu dans la région d'Angkor en 1867[1], il a passé une bonne partie de son enfance au Cambodge et en garde un souvenir émerveillé – si émerveillé qu'il ne veut surtout pas y remettre les pieds, de peur de briser le charme. Il n'y est pas retourné depuis 1955.

Il a acheté le n° 25, la tête de serpent, le 4 février. Il est arrivé sur place cinq minutes



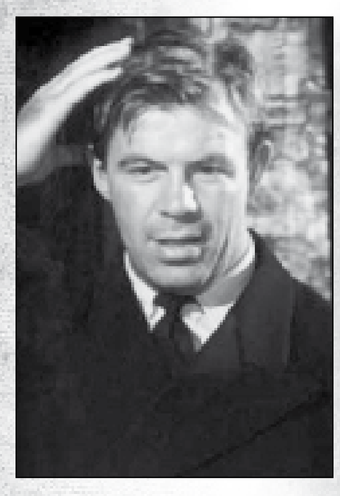
1 La famille Davrignac apparaît dans *Le Hussard égaré*, l'une des trames d'aventures de *Sous un ciel de sang*. Ses ancêtres se sont frottés à Chaugnar Faugn au Pays basque et au Cambodge, mais Marc appartient à une génération qui ignore tout du mythe de Cthulhu.

« Vous avez dit bizarre ? Comme c'est bizarre… »

Au cours de cet acte, les personnages éprouvent des sensations curieuses. Cela n'arrive jamais dans les moments de tension, plutôt lorsqu'ils sont au repos, en train de réfléchir, ou tout simplement dans leurs rêves. Limitez-vous à un incident par personnage, au maximum. Ils ne coûtent pas de SAN, et devraient paraître « presque » naturels.

- Une simple seconde d'absence, où le personnage regarde dans le vide, cligne des yeux une ou deux fois et revient à lui sans même s'être rendu compte de ce qui se passait.
- L'impression d'être observé, alors qu'il n'y a personne aux alentours. Paranoïa professionnelle ? Ou symptôme d'un souci plus sérieux ?
- Le personnage « sent » une odeur de tabac à pipe… qu'il est seul à percevoir, et il n'y a aucun fumeur de pipe dans les parages.
- Un autre devient hypersensible à une certaine nuance d'orange – rien d'hallucinatoire là-dedans, c'est juste que pendant quelques minutes, il la remarque, alors qu'en temps normal, il n'y prêterait aucune attention. Là, c'est pile la nuance du manteau d'une fille qu'il croise dans la rue, des lettres sur cette affiche, et du chien roux que promène cette vieille dame, et ainsi de suite. Le phénomène n'est pas spécialement inquiétant. Cette couleur ne l'angoisse pas et ne lui paraît pas agressive. Au contraire, il la trouve plutôt reposante.
- Qu'il soit féru d'art moderne ou qu'il l'ait en horreur, le personnage rêve de peintures cubistes. Il visite une exposition, il achète un tableau… ou se déplace carrément dans un Picasso où toutes les lignes et les couleurs sont faussées. Il se réveille bougon et pas reposé.

Tous ces incidents continuent dans l'acte II, voir l'encadré « Bizarre bis », p. 40. Ils disparaissent complètement dans l'acte III, avant de trouver leur explication dans l'acte IV (voir « Une conversation décisive », p. 70).



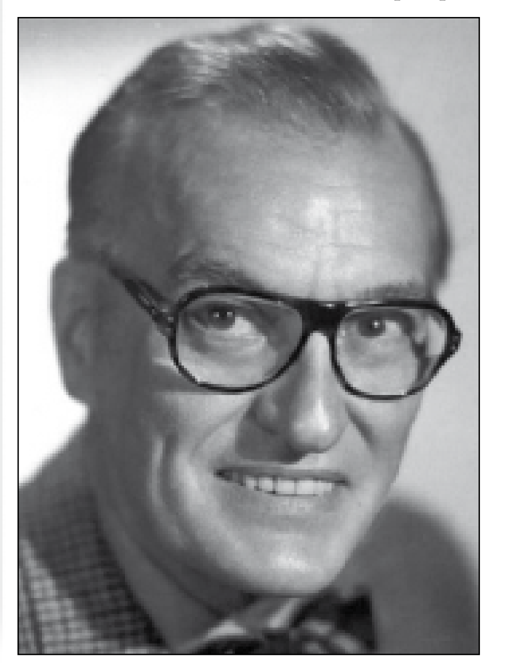
Un Américain

William « Bill » Barnett a la trentaine, les cheveux blonds coupés court, la mâchoire carrée et les épaules solides. Son français est correct, mais son accent se remarque.
Barnett est un peu journaliste, un peu écrivain, un peu guide pour les Américains… et il complète ses revenus en achetant des objets d'art pour le compte de galeries new-yorkaises, friandes d'impressionnistes, de statues gothiques ou d'art colonial. La plupart du temps, c'est un business tout à fait légitime. Parfois, il lui arrive de ne pas être très regardant sur l'origine de ses acquisitions.
Barnett a signalé les quatre pièces « inhabituelles » à ses commanditaires, qui lui ont donné pour instruction de les acheter et lui ont alloué un budget très généreux. Il s'est fait souffler la tête de serpent par Davrignac. Un peu avant l'entrée en scène du groupe, il a corrompu Julien, a obtenu le nom des trois autres acheteurs et a entrepris de les contacter pour leur faire une proposition impossible à refuser… « cash, et en dollars ».
Il croisera très certainement les investigateurs à un moment ou à un autre. Nos héros l'étiquetteront sans doute « agent de la CIA » ou « sectateur », et le traiteront en conséquence. En réalité, c'est juste un brave type un peu arrogant. Le liquider conduirait à des complications diplomatiques que les supérieurs des personnages arrangeront, mais cela leur vaudra une bonne engueulade.

avant un Américain bruyant, qui la voulait et avec qui il a eu des mots.
Davrignac vit dans un grand appartement, dans le nord du XVI[e] arrondissement. Son épouse, Monique, partage sa passion pour le Vietnam, et ils sont en train de l'inculquer à leurs deux enfants, Jean-Charles et Alexandre (8 et 6 ans). Leurs moyens ne leur permettent pas d'avoir une collection très fournie, mais ils achètent avec discernement.

Wilfrid de Queyrol, place des Vosges, Paris

Wilfrid de Queyrol a 70 ans bien sonnés, des cheveux teints et de grosses lunettes noires. Il porte un corset discret, « pour lutter contre l'avachissement ». Play-boy usagé, parasite mondain sans talent propre, il a gravité dans toutes les avant-gardes depuis le surréalisme. Depuis une dizaine d'années, il se passionne pour l'abstraction lyrique et l'art minimal. Il est capable de parler de ces deux courants artistiques pendant des heures… Personne ne le prend au sérieux, mais il connaît des gens qui en connaissent d'autres, qui eux-mêmes connaissent l'amateur d'art moderne qui habite à l'Élysée.
Séduit par ses lignes audacieuses, il a acheté le n° 31, la danseuse, le vendredi 13 février. Elle trône dans son salon, sur un piédestal discrètement éclairé, entre deux toiles incompréhensibles au commun des mortels – que, bizarrement, elle met en valeur. André Malraux, qui lui a rendu visite quelques jours avant le début de l'aventure, a été très impressionné.
De Queyrol a passé sa vie à se faire offrir des tableaux et des manuscrits qu'il revendait très cher quelques décennies plus tard, ce qui lui a permis d'accumuler une jolie fortune. C'est à son tour d'entretenir quelques aimables bons à rien, qui le flattent et le consolent d'être un raté. Il vit avec Jeanne Derry, une gamine d'une vingtaine d'années qui espère bien être la prochaine Brigitte Bardot… et qui, en attendant, court les cachets dans de tout petits théâtres.



Le sang coule !

Les sectateurs basques de Chaugnar Faugn entreprennent de récupérer leurs objets sacrés. Lorsque les investigateurs interviennent, ils ont déjà acheté la scène de la procession par l'intermédiaire de M. Leprince. Les trois autres pièces étaient déjà vendues lorsqu'ils sont arrivés à Paris. Ils vont donc devoir se montrer violents…

Cambriolage chez M. de Clermont

Juste après la visite des investigateurs à M. de Clermont, sa propriété est cambriolée. Son « jardin secret » est ravagé, et plusieurs objets d'art disparaissent, dont la statuette. Les vandales n'emportent que quelques pièces sans importance, laissant derrière eux des objets beaucoup moins encombrants et de plus grande valeur. Ils se sont introduits dans le parc via une échelle (on trouve des traces sur le mur d'enceinte). Quant aux chiens de garde, ils n'ont pas tiqué, mais ce sont de vieux dobermans complètement séniles et très affectueux…
Pour de Clermont, « c'est un acte de vandalisme intolérable, conséquence prévisible de la chienlit bolchevique qui gangrène ce pays depuis deux ans » !

Tuerie chez M. Davrignac

Le lundi 9 mars, Anita, la femme de ménage, découvre M. et M[me] Davrignac assassinés dans leur lit. Il y a du sang partout. La brigade criminelle établit que trois hommes sont entrés en crochetant la serrure de la porte de service. M[me] Davrignac a été poignardée à plusieurs reprises. L'hémorragie a mis une dizaine de minutes à la tuer. Son mari a assisté à sa mort, avant d'être égorgé. Ses assassins se sont ensuite acharnés sur son cadavre, le poignardant à trente-deux reprises, lui tranchant la langue et le sexe et lui crevant les yeux.
La statuette est la seule pièce de sa collection à avoir disparu, mais les deux enfants, Jean-Charles et Alexandre, ont été enlevés. Ils ne semblent pas avoir résisté. D'ailleurs, il n'y a aucun signe de lutte. Même les Davrignac ont l'air d'avoir accepté leur sort…

Enlèvement chez M. de Queyrol

Le mercredi 11 mars, vers 13 heures, M. de Queyrol reçoit un coup de fil affolé de Jeanne Derry, sa maîtresse, qui affirme avoir été enlevée. Ses ravisseurs la libéreront

contre la statue de la danseuse, que M. de Queyrol doit « oublier » devant le quai n° 12 de la gare du Nord à 18 h 30. Bien entendu, pas question de prévenir la police.
À moins que les investigateurs ne s'en mêlent, de Queyrol n'hésite pas et fait ce qu'on lui a demandé. Il voit un « homme en veste de cuir » s'emparer du paquet qu'il vient de déposer avant de s'engouffrer dans une entrée de métro toute proche. Quelques instants plus tard, Jeanne se jette dans ses bras. Elle est en larmes, mais pas à cause de l'enlèvement : dans ses derniers souvenirs, il était midi et elle s'apprêtait à aller déjeuner avec une amie. Où sont-ils ? Que s'est-il passé dans l'intervalle ?

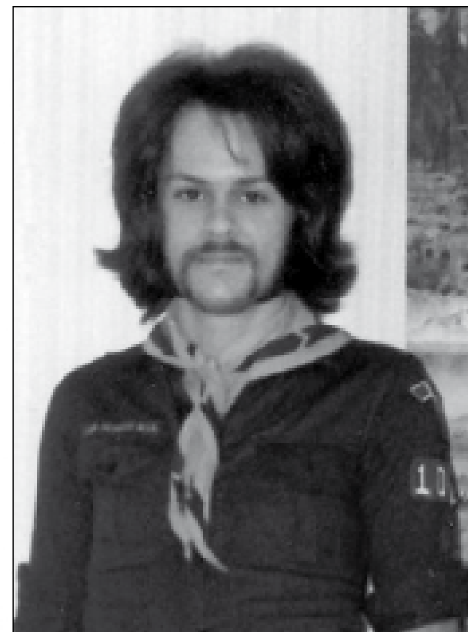
Enquêtes croisées

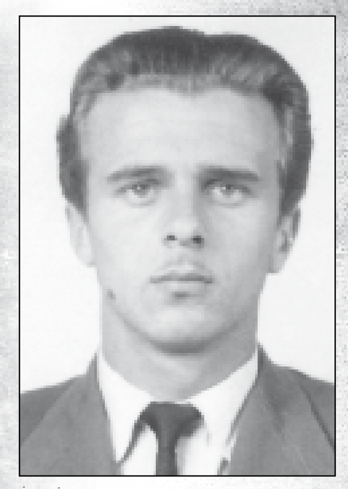
Il ne reste plus aux investigateurs qu'à faire un boulot de flic… ou à le faire faire par la brigade criminelle.

L'affaire de Clermont

Les cambrioleurs ont manifestement bénéficié de « tuyaux ». Ils savaient où placer l'échelle pour profiter d'un angle mort, où se trouvait le musée, et connaissaient les pièces à voler. Bref, ils ont certainement un complice sur place. Le personnel, passé sur le gril par des policiers prompts à soupçonner des « Viêts », nie tout… et est bel et bien innocent. De Clermont n'avait aucun intérêt à se voler lui-même.
Reste un suspect qui n'était pas sur place : le jeune André de Clermont, le fils de l'industriel. Il a refusé de s'inscrire dans une école d'ingénieur comme son père, a vaguement fait de l'histoire, puis de la sociologie à la Sorbonne, tout en jouant à cache-cache avec les CRS.
André n'a pas de domicile fixe, mais il retire régulièrement un peu d'argent à la poste de la rue de Vienne, dans le VIIIe arrondissement. Il vit dans une « communauté d'artistes » qui a investi un immeuble délabré, rue d'Édimbourg, à quelques centaines de mètres de là. Les habitants de ce quartier très convenable en parlent avec la bouche pincée. André détale d'aussi loin qu'il aperçoit la police (ou n'importe qui d'autre, d'ailleurs). Coincé, il oscille entre trouille et bravade, mais finit par assumer : ce n'était pas un vol, c'était une opération de « récupération prolétarienne » destinée à financer de futures « actions révolutionnaires ». Des complices ? « Non, j'ai tout fait seul, jetez-moi en prison, sales fascistes ». Il a tous les objets volés dans un sac de sport… à l'exception de la statuette. Quelle statuette, d'ailleurs ? Il ne se souvient pas d'une statuette à tête d'éléphant…
Les amis d'André le voient comme un type placide, dont la révolte n'a jamais dépassé le stade des tirades enflammées. S'est-il passé quelque chose qui aurait pu le faire changer d'avis ? Oui, il a rencontré un gars…

André de Clermont





La police

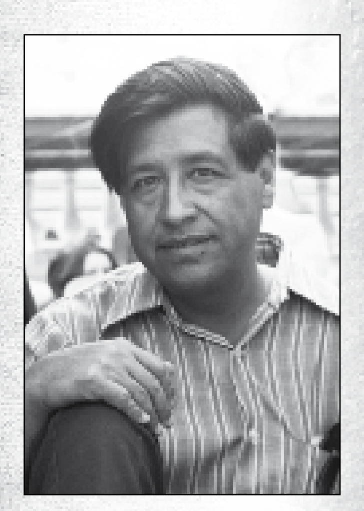
L'inspecteur Guy Paoli a la trentaine, une coupe en brosse, des jeans et des chemises voyantes, sans oublier un goût prononcé pour les matraques en caoutchouc. Il est membre du SAC depuis juin 1968. Si les investigateurs se font connaître, il leur ouvre ses dossiers sans hésiter.
Il est chargé du cambriolage chez de Clermont, qu'il a tendance à traiter par-dessus la jambe. « On retrouvera jamais ses bibelots, au vieux, mais il est assuré, non ? » Si les investigateurs lui signalent le lien avec les deux affaires suivantes, il se retrouve à diriger les trois enquêtes, ce qui lui donne un espoir de passer inspecteur principal… sauf qu'il a besoin d'un sérieux coup de main pour résoudre l'affaire.

Colette Rousseau, complication

Mlle Rousseau est une jeune fille de bonne famille, qui habite à quelques centaines de mètres du squat d'André, rue du Général-Foy. Ils se sont rencontrés à une manifestation contre la guerre du Vietnam, et Colette est tombée amoureuse d'André, un sentiment qu'il ne paye de retour qu'épisodiquement, quand ça l'arrange.
C'est une petite personne très déterminée. Lorsqu'elle découvre que « son André » a des ennuis, elle tente de l'aider. Elle essaye de voir M. de Clermont père pour le convaincre d'intercéder auprès de la police, puis s'efforce de remonter la piste de Pedro. Elle ne l'a jamais vu, mais obtient de vagues descriptions de la part des compagnons de squat d'André, et commence à poser des questions à droite et à gauche, un peu au hasard. Tôt ou tard, elle croise les personnages et décide qu'ils sont parfaitement équipés pour démasquer les vrais coupables. Elle est convaincue de l'innocence d'André et entreprend d'en persuader le groupe. Après quoi, tout naturellement, elle les prend en filature, tout en continuant sa propre enquête.
Mlle Rousseau est un « joker », qui peut vous servir d'aiguillon, d'apprentie femme fatale, de ressource comique… ou de victime, si par hasard elle mettait la main sur Pedro avant les personnages.
Elle a 20 ans, de longs cheveux châtains, le nez retroussé et les yeux bleus. Elle affectionne les bottes à talon, les jupes au-dessus du genou et les pulls à col roulé. Au moral, elle est comme tout le monde, pétrie de contradictions, aimant à la fois son papa banquier et la révolution qui vient ; le MLF et Serge Gainsbourg ; Che Guevara et *Angélique, marquise des Anges*. Elle est aussi entière, spontanée et très, très volontaire.

Deux enfants enlevés

Le sort des deux petits Davrignac est entre vos mains. Pedro et son maître veulent les emmener au Pays basque avec eux et les élever dans la « vraie foi », mais ce n'est pas leur objectif principal.
S'ils sont forcés de décamper vers l'Espagne, ils peuvent les laisser sur place pour retarder les investigateurs, ou tout simplement leur trancher la gorge et les oublier.
Il est également possible que Jean-Charles et Alexandre refassent surface dans l'acte III ou dans l'acte IV, dans un rôle de serviteurs du culte qui éveillera sans doute une certaine empathie chez les investigateurs.



« Pedro Gomez »

Sectateur de Chaugnar Faugn

APP	8	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	8	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de vie	11
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	40 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Persuasion	50 %

Langues

Basque	80 %
Espagnol	60 %
Français	50 %

Armes

- Lancer de couteau 55 %
  Dégâts 1d6
- Rasoir 60 %
  Dégâts 1d6 (malus à l'impact compris)

Sorts : *Domination, Fascination.*

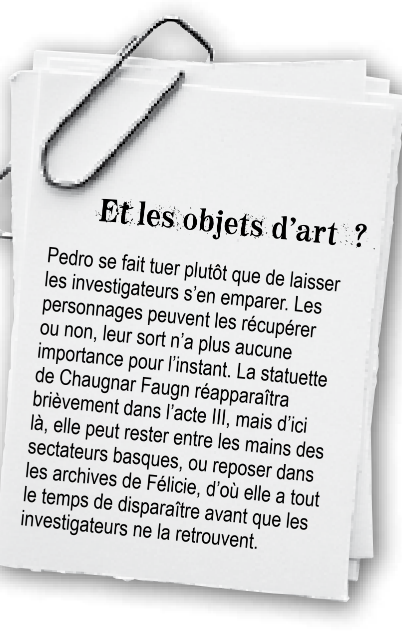
« Pedro quelque chose, un Espagnol », tout début mars. Ils ont passé beaucoup de temps ensemble. André se souvient bien de Pedro, mais il est incapable de le décrire ou de dire où ils traînaient…

L'affaire Davrignac

Les tueurs ont laissé des empreintes digitales, mais dans un monde qui ignore l'informatique, il faut consulter des dizaines de milliers de fiches en carton pour vérifier si elles sont ou non connues de la police. L'affaire a beau être prioritaire – deux enfants enlevés, ça ne se traite pas à la légère – il faudra du temps pour retrouver les coupables.
Au bout de deux ou trois jours, des noms sortent. Louis Japoux et Antonio « Tony » Rodriguez sont deux petites frappes, un peu cambrioleurs, un peu brocanteurs, qui ont une stalle au marché aux puces de Saint-Ouen. Aucun des deux ne s'est montré à son travail depuis la tuerie. Ils se terrent chez eux, un pavillon branlant en bordure de canal, dans une lointaine banlieue nord. Japoux, le plus lucide des deux, veut aller se mettre au vert chez sa sœur, dans la Marne, mais il n'ose pas sortir.
Il est possible « d'aller discuter », tout simplement, ou de débarquer chez eux avec une compagnie de CRS (le GIGN n'existe pas encore). Dans leur état de panique, ils réagissent brutalement et sortent les flingues. S'il y a des flics, la bavure menace…
Lors de l'interrogatoire, les investigateurs se retrouvent en face de deux pauvres types alcoolisés. Ils ont beaucoup plus peur de Pedro que des investigateurs et, pour les faire parler, la meilleure tactique est de les terrifier un bon coup.
Comme André de Clermont, ils ont fait la connaissance d'un certain Pedro, début mars. Il leur a indiqué un coup et leur a proposé de les accompagner… Ils n'ont que des images imprécises de ce qui s'est passé chez Davrignac, mais ils sont tous les deux d'accord pour dire que ça ne devait pas se passer comme ça. Pedro est devenu comme fou, c'est lui qui a tout fait. Et les gamins ? Ils étaient avec eux, après, quand ils sont revenus chez Pedro. L'Espagnol leur a proposé d'entrer prendre un verre. Il insistait beaucoup. Trop. Comme si ça cachait une embrouille… Alors, ils sont remontés dans leur camionnette et ils ont détalé – ce qui leur a permis de sauver leur peau, mais ils n'en ont pas conscience. Et Pedro, où vit-il ? Ils ont le souvenir flou d'une ferme, au bout d'une route défoncée, pas loin d'une casse automobile, mais sont incapables de se souvenir des détails.

L'affaire de Queyrol

Jeanne finit par se souvenir qu'elle a été abordée par un drôle de petit type brun. Il l'a conduite dans une grosse voiture, qui était peut-être bien une Rolls ou une



Et les objets d'art ?

Pedro se fait tuer plutôt que de laisser les investigateurs s'en emparer. Les personnages peuvent les récupérer ou non, leur sort n'a plus aucune importance pour l'instant. La statuette de Chaugnar Faugn réapparaîtra brièvement dans l'acte III, mais d'ici là, elle peut rester entre les mains des sectateurs basques, ou reposer dans les archives de Félicie, d'où elle a tout le temps de disparaître avant que les investigateurs ne la retrouvent.

Bentley. Elle a eu le temps de se dire que ça sentait mauvais, là-dedans, et puis… plus rien. Passé ce point, les souvenirs de Jeanne ne reviendront jamais.

Si les investigateurs prennent le temps de vérifier, ils découvrent que « Pedro » a été vu par la concierge et quelques riverains de la place des Vosges dans les deux jours précédant le vol.

Où est Pedro ?

Les investigateurs ont un petit boulot de flic à faire : retrouver une ferme isolée au bout d'un chemin, à proximité d'une casse automobile, dans le nord-est de la petite couronne – dont certains coins sont encore largement ruraux. Il est aussi possible de partir à la recherche d'une voiture de luxe. Les Rolls ne courent pas les rues dans le secteur.

Il faut frapper aux portes, discuter avec les gens du coin, être patient… Mais cela paye. Avec ou sans la police, l'équipe obtient une adresse aux confins de Bondy et de Sevran. La ferme a été louée pour un mois par un « Pedro Gomez » qui payait en liquide. La Rolls – car c'est bien une Rolls – a suscité de nombreux commentaires au village.

Si les investigateurs arrivent avant le dernier vol, Pedro et son maître sont encore là. Enfin, pour les profanes, Pedro est seul, en compagnie d'une très vilaine statue de pierre qui ressemble à un mélange entre un Bouddha et un éléphant. La « statue » ne s'anime que si les personnages s'en prennent à elle directement, et encore, uniquement s'ils ont des armes susceptibles de la blesser. Sinon, la créature laisse Pedro mourir, accepte de perdre les objets d'art, et s'enfuit dès que les personnages ont le dos tourné. Elle trouvera un camionneur pour la conduire à la frontière espagnole… il est même possible qu'elle le laisse en vie.

Si les investigateurs tardent, le duo prend la route dans la nuit du 11 au 12 mars, à destination de Bordeaux, puis de Bayonne et de la frontière espagnole. Le maître de Pedro tient tout juste dans le compartiment arrière de la Rolls, dont la suspension a été spécialement renforcée. Il est encore possible de les arrêter en chemin, mais ce sera au terme d'une chasse à l'homme de plusieurs jours, à laquelle les personnages ne participeront pas : ils sont déjà dans l'avion, en route pour l'acte II.
Les Espagnols laissent derrière eux une maison vide qui, de toute évidence, avait deux occupants. Pedro dormait à l'étage, dans une chambre sordide, mais normale. Dans la chambre du fond, on trouve un matelas défoncé, comme par un poids énorme, et un quartier de bœuf en pleine décomposition, qui semble avoir été *sucé* (SAN 0/1).

Le témoignage de Pedro

Si Pedro est pris vivant, les investigateurs ont une chance de l'interroger. C'est un exercice frustrant : il méprise les gens ordinaires et est persuadé que quoi qu'il lui arrive, Chaugnar Faugn l'accueillera dans son paradis.



Il déclare qu'il était en mission pour Dieu, que Dieu avait besoin de ces objets d'art et qu'« Il » l'a envoyé à Paris pour les récupérer parce qu'ils appartiennent à Dieu de toute éternité. Il aurait dû procéder en douceur, mais lorsqu'il s'est retrouvé en face de Davrignac, il a ressenti la colère de Dieu… Non, il ne sait pas pourquoi Dieu en voulait à Davrignac, il a juste « vu rouge » et a laissé Dieu prendre son corps pour accomplir le sacrifice. Il ne sait pas non plus pourquoi Dieu voulait les enfants, mais ce que Dieu réclame, « Il » l'obtient ! Il ignore le nom de son Dieu et ne s'étend pas sur son apparence qui, par définition, transcende l'humanité. Enfin, il affirme avoir agi seul. Il n'y avait que lui à la ferme, pas de complice. Pas de commanditaire autre que Dieu…

Derniers détails

- Pedro est le genre de type à se suicider dans sa cellule, peut-être en mettant le feu à son matelas, peut-être en se pendant avec sa chemise. Si cela se produit, au cours des vingt-quatre heures suivant le décès, son corps subit une étrange métamorphose – il gonfle, sa peau devient grise et rugueuse, les proportions de son visage changent… Le résultat est assez affreux pour justifier une perte de SAN de 0/1. Les médecins légistes n'ont jamais rien vu de tel et n'arrivent pas à découvrir la cause de la transformation.
- La Rolls est immatriculée en Espagne. Tard dans l'acte II, les autorités espagnoles feront savoir à la police française qu'elle appartenait à un certain Urtixe Exarte, de Bilbao, qui est mort en 1965. Son nouveau propriétaire est inconnu.

Le maître de Pedro

Frère supérieur de Chaugnar Faugn

CON	65	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	22	Corpulence	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées
Impact + 2d6
Points de vie 46

Compétences
Écouter 50 %
Mythe de Cthulhu 35 %
Vigilance 80 %

Langues
Basque 90 %
Espagnol 80 %
Français 70 %

Armes
- Écrasement 35 %
  Dégâts 1d6 + 2d6
- Morsure 40 %
  Aucun dégât mais Drain d'1d6 points de vie par round à partir du round suivant.

Sorts : *Contacter Chaugnar Faugn, Domination, Fascination* (dans des versions plus puissantes que celles de Pedro).

Protection : À peu près indestructible à moins que les personnages ne disposent de moyens magiques.

SAN : 0/1d4 s'il est immobile, 2/1d8 si on le voit bouger.

Du bon usage du monstre

Le mieux que vous puissiez faire avec le maître de Pedro est de *ne pas le montrer*. Lorsque les personnages fouillent la ferme, il est déjà parti, ou il s'est caché dans un endroit où il ne risque pas d'être retrouvé. Le canal passe à deux pas de la maison, et il n'a pas besoin de respirer. Il peut rester immergé dans la vase pendant des jours, à attendre le moment propice pour refaire surface.
En revanche, les investigateurs devraient trouver quantité de *traces* perturbantes : une voiture à la suspension renforcée, un lit à demi défoncé, de la viande pourrie, une odeur de zoo dans certaines pièces… Vous ne devriez pas avoir besoin de plus pour stresser le groupe. À ce stade, il est important qu'ils stressent… et qu'ils restent en état de marche pour l'acte II. Or, une confrontation directe avec un frère de Chaugnar Faugn ne peut que les expédier à l'asile, à l'hôpital, voire au cimetière. Les considérations techniques rejoignent les impératifs narratifs pour dire : « Ne le montrez pas » !
Si vous ressentez le besoin de muscler l'arrestation, rien ne vous empêche de donner un complice humain à Pedro. Il s'appelle Felipe Gomez et a les mêmes caractéristiques que son grand frère, sans les sorts.
Il en sait moins que Pedro.

Des détails « superflus » ?

Les investigateurs sont au Cambodge lorsque Paris les informe que l'acheteur du bas-relief est un certain Miguel Azcona, de Javahina au Pays basque ; puis que la Rolls appartenait à un notable de Bilbao mort depuis plusieurs années.

Ils n'auront jamais l'occasion de remonter ces pistes, mais leur existence doit donner un sentiment de normalité aux *joueurs* – tout va bien, le Gardien pose les jalons de la suite, à notre retour du Cambodge, on va découvrir l'Espagne franquiste. Sauf qu'en fait, non, vous allez leur tirer le tapis sous les pieds à la fin de l'acte II, et l'acte III sera bien différent de ce qu'ils imaginaient. Faux indices… et vrai métajeu.

Conclusion provisoire

Après avoir lu le rapport des investigateurs, Malraux se déclare satisfait. En revanche, Foccard et/ou Félicie souhaitent que le groupe continue l'enquête au Cambodge. Leurs billets d'avion pour Phnom Penh sont déjà réservés. Ils joueront le rôle de journalistes de *Paris-Match* chargés de couvrir les graves événements qui se déroulent dans le pays (voir l'encadré « Un peu de géopolitique », p. 31). À eux d'en profiter pour mener leur enquête. Pour cela, ils disposent d'un contact, un certain François Dao, correspondant de l'Agence France-Presse. Walid Baranki figure aussi sur leur carnet de bal, ainsi sans doute qu'une visite à Angkor.

Acte II : Fire and Forget

Cambodge – Laos, 1970

Premiers pas au Cambodge

Mercredi 18 mars 1970. Lorsque les investigateurs descendent du long-courrier d'Air France, ils découvrent le printemps cambodgien : il fait 30 °C et il pleut des cordes. L'orage cesse après quelques minutes, laissant derrière lui une brume de chaleur.

S'ils ne se sont pas au préalable renseignés sur la situation, un journaliste anglais du *Times* se fait un devoir de les « mettre au parfum » durant le transit en bus de l'aéroport à leur hôtel, un quatre-étoiles situé en plein cœur de la ville, le *Cambodiana*. En deux mots : le pays est en pleine ébullition, et cela ne semble pas parti pour s'arranger. Du bus, ils peuvent voir des check-points et des militaires partout. Les civils sont rares et rasent les murs. Ici et là, des colonnes de fumée indiquent des bâtiments incendiés…

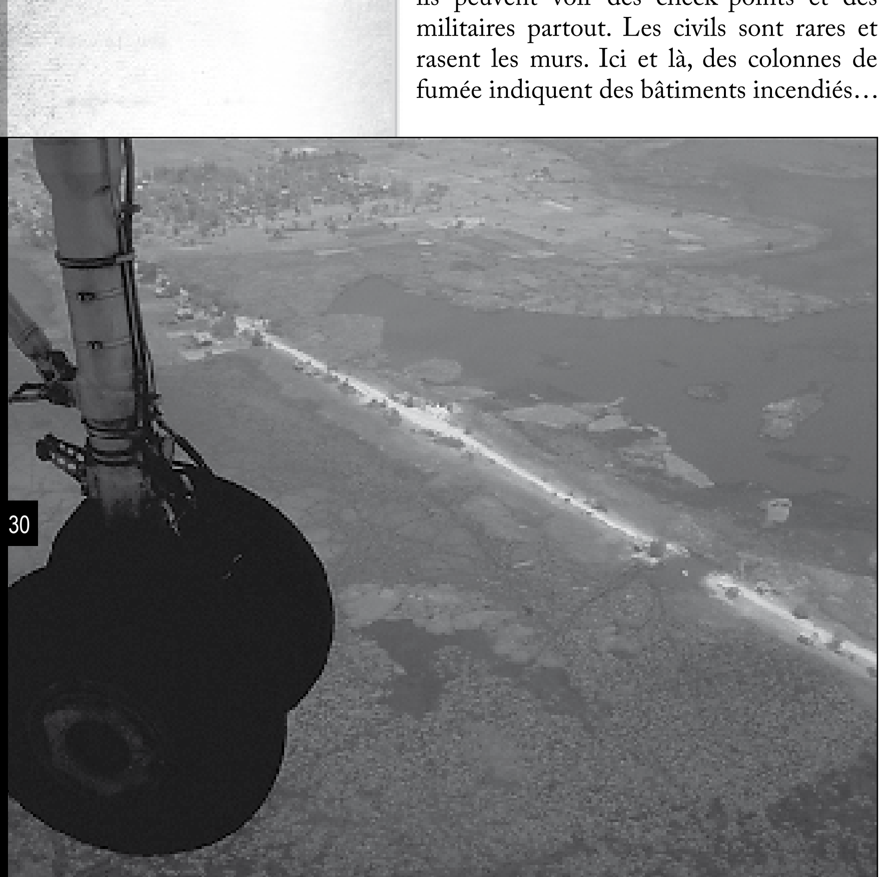


Le Cambodge et Phnom Penh

Le Cambodge est situé entre le 10e et le 15e degré de latitude nord. À l'est, on trouve une vaste zone de plateaux, au sud un massif montagneux, au nord des bas plateaux et au centre une gigantesque cuvette. Le paysage est varié : rizières le long des fleuves, forêts claires, forêts tropicales, vastes étendues marécageuses et savanes. Le climat est de type tropical. À l'arrivée des investigateurs, il fait chaud et sec avec de fréquentes pluies orageuses très brèves. La température ne cesse de monter tout au long des mois de mars et d'avril.

Indiens, Birmans, Chinois, Laotiens, Thaïs, Vietnamiens et Malais se sont installés dans les plaines fertiles du Mékong, laissant les autres régions à une dizaine de minorités proto-indochinoises aux structures tribales, Phnongs, Pears, Samrés, etc. Les Cambodgiens pratiquent l'hindouisme, le bouddhisme mais aussi l'islam, le christianisme et une religion animiste basée sur les esprits et le culte des ancêtres (très forte chez les minorités).

La capitale du Cambodge, Phnom Penh, est située dans la plaine alluviale du Mékong, au carrefour de quatre fleuves (le Tonlé Sap, le Mékong, le Bassac et le Mékong inférieur). Des quartiers résidentiels khmers se développent au sud du palais royal, le centre est occupé par des quartiers chinois et vietnamiens où se concentrent les activités commerciales. Le quartier français, au nord, est composé de villas entourées de jardins, d'immeubles administratifs et de services commerciaux liés aux installations portuaires. La périphérie ouest a subi une forte urbanisation depuis 1945, avec la création d'ensembles universitaires et de nouveaux quartiers résidentiels. En 1970, malgré un stade olympique, un aéroport international et une gare ultramoderne desservant l'ouest du pays (principalement Sihanoukville), Phnom Penh reste une ville administrative et commerciale aux activités industrielles peu développées. Elle compte environ 600 000 habitants.



Le grand show

Arrivés à l'hôtel *Cambodiana*, où sont concentrés 99 % des journalistes, les personnages ont tout juste le temps de poser leurs valises… et de découvrir qu'ils vont habiter un bunker ultra-sécurisé, avec des nids de mitrailleuses devant la porte.

Ensuite, ils sont poliment conviés à un véritable show de relations publiques avec réunions, entrevue avec le général Lon Nol, attachés culturels prenant en charge les délégations, etc. Gardez en permanence à l'esprit que nos héros agissent sous la couverture de journalistes. Le Cambodge vit un mélange toxique de coup d'État et

Un peu de géopolitique

En 1954, la France se retire de l'Indochine, c'est-à-dire du Laos, du Cambodge, de l'Annam (Sud-Vietnam) et du Tonkin (Nord-Vietnam).
Le Tonkin devient la République démocratique du Vietnam, un régime communiste d'obédience chinoise, capitale Hanoï. L'Annam devient la République du Vietnam, soutenue par les États-Unis, capitale Saïgon. Et c'est la guerre.
Au Laos, le gouvernement est confronté à des rébellions soutenues par Hanoï. Le pays devient rapidement une véritable autoroute (la fameuse route Hô Chi Minh) pour les Viêt-Cong (soldats du Nord-Vietnam) venant libérer leurs frères viêt-minh (« résistants du sud ») de l'impérialisme américain. Les États-Unis bombardent l'est du pays. La CIA finance et entraîne militairement les minorités méos au nord du pays.
Au Cambodge, c'est le prince[1] Norodom Sihanouk qui est au pouvoir. En 1954, le pays se proclame « non aligné » : ni communiste, ni capitaliste. Néanmoins, la neutralité a un prix. En 1961, le Cambodge rompt toute relation avec la Thaïlande (pro-américaine) puis avec le Sud-Vietnam (1963) et enfin avec les États-Unis (1963).
À court d'argent et de débouchés économiques, Sihanouk entretient des relations avec la Chine et le Nord-Vietnam. Hanoï a l'autorisation de traverser le territoire cambodgien et d'utiliser le principal port du pays, Sihanoukville. Les Vietnamiens font du Cambodge une véritable base arrière, aussitôt bombardée massivement par les Américains.

1 Sihanouk a été roi du Cambodge de 1941 à 1955, puis a transféré la couronne à son père pour mieux gouverner. À la mort de son père, en 1960, il ne reprend pas le titre de roi. Le pays reste une monarchie, mais le « prince » porte le titre plus modeste de « chef de l'État ». Cela ne change rien à la réalité de son pouvoir.

À l'intérieur du pays, la révolte gronde. La bourgeoisie et les milieux d'affaires n'apprécient pas la nationalisation des banques et du commerce extérieur. Le peuple supporte mal la présence de Vietnamiens qui se comportent en maîtres, et les bombardements américains meurtriers qui ne lui sont pas destinés. Une corruption quasi institutionnelle aggrave la situation. Les États-Unis et les multinationales évincées, dont quelques entreprises françaises œuvrant dans le pétrole et le caoutchouc (parmi lesquelles la société d'Antoine de Clermont), n'hésitent pas à ouvrir la vanne à dollars pour soutenir tout et n'importe quoi, du moment que c'est antigouvernemental. En dépit de quelques tentatives d'ouverture tardives (reprises des relations avec les États-Unis en 1969, attitude plus ferme vis-à-vis de Hanoï), Sihanouk est en sursis.
Le 11 mars 1970, les ambassades des deux Vietnam sont ravagées par des foules en colère. Des manifestations, puis des émeutes, éclatent dans tout le pays. En l'absence de Sihanouk, en visite en France, le gouvernement donne trois jours aux troupes nord-vietnamiennes pour évacuer le pays. Hanoï fait la sourde oreille.
Le 18 mars, le jour de l'arrivée des investigateurs, Sihanouk est à Moscou. Il y apprend sa destitution par l'Assemblée nationale cambodgienne, par 92 voix contre 0. Le président de l'assemblée, Cheng Heng, devient chef de l'État par intérim. En réalité, le nouvel homme fort du pays est le premier ministre, le général Lon Nol, ancien ministre de la Défense soutenu par les États-Unis. La République ne sera officiellement proclamée qu'en octobre, mais le mot est déjà dans toutes les têtes.
Le 19 mars, de nouvelles émeutes anti-vietnamiennes éclatent à Phnom Penh. Elles vont durer deux semaines et faire plus de cinq cents morts. Partout dans le pays, on assiste à des pogroms contre les « chapeaux coniques ». Les médias français parlent de « Saint-Barthélemy ». Le Mékong charrie des dizaines de cadavres.

Le 23 mars, Sihanouk, qui a gagné Pékin, appelle à l'insurrection contre Lon Nol et forme un gouvernement en exil. Les 28 et 29 mars, des manifestations pro-Sihanouk sont réprimées dans le sang par le nouveau pouvoir.
C'est bientôt la guerre civile, deux camps s'affrontant au sein d'alliances parfois curieuses :
- d'un côté les républicains, les anticommunistes, les indépendantistes régionaux, les Américains et les Sud-Vietnamiens appelés à la rescousse ;
- de l'autre les monarchistes, quelques nationalistes anti-étrangers, les Khmers rouges et d'autres guérillas communistes, sans oublier les Nord-Vietnamiens soutenus par Pékin.

Cette grille de lecture simpliste perd beaucoup de son sens sur le terrain, où les troupes se soucient peu des alliances entre états-majors et continuent de se combattre comme si de rien n'était. De plus, la plupart des mouvements se revendiquent « Khmer quelque chose », et pour les Occidentaux, faire le tri entre les *Khmers krahom* (les Khmers rouges pro-Sihanouk), les *Khmers krom* (pro-américains), les *Khmers rumdo* (communistes, mais distincts des Khmers rouges) et une douzaine d'autres s'avère à peu près impossible. Incidemment, Sihanouk préside une alliance de partis politiques nommée le FUNK, le Front uni national du Kampuchea, dont l'émanation est un gouvernement en exil, le GRUNK, le Gouvernement royal d'union nationale du Kampuchea, mais ces sigles risquent plus de faire rire les joueurs qu'autre chose. Les différents groupes armés qui se rebellent contre le nouveau pouvoir se sont baptisés Front de libération nationale, ou FLN.
À partir du 1er mai, les États-Unis interviennent directement pour « stabiliser » le pays, sans succès. La guerre civile qui commence sous les yeux des investigateurs va durer cinq ans. Elle s'achèvera par la victoire des Khmers rouges, qui se lanceront dans une campagne de « purification » démente. Après avoir liquidé 20 % de la population du pays, ils seront à leur tour chassés par une invasion vietnamienne.



LÉGENDE :
1. Phnom Penh
2. Angkor
3. Village de Tung Prak
4. Bangkok
5. Mercenaires
6. Base d'opération au Laos
7. Temple



Le prince Sihanouk avec le général de Gaule

Lon Nol

La couverture des investigateurs

En 1970, *Paris-Match* est un hebdomadaire grand public, qui marie avec plus ou moins de succès grand reportage et vie des stars. Ses ventes s'érodent depuis une dizaine d'années, et il a besoin de se réinventer. Ce sera chose faite au milieu des années 70, avec une nouvelle direction et le fameux slogan : « Le poids des mots, le choc des photos ». En attendant, il faut récupérer des lecteurs, et vite !
Les personnages sont dotés de « vrais-faux » passeports et de cartes de presse, ainsi que d'accréditations en règle. La rédaction en chef du magazine est parfaitement au courant de leur existence, et attend d'eux qu'ils produisent de la copie ! Félicie a même poussé le souci du détail jusqu'à les doter de photocopies d'articles qu'ils sont censés avoir écrits au cours des années précédentes. De là à s'imaginer que leurs noms d'emprunt ont déjà servi à d'autres faux reporters…

d'émeutes plus moins spontanées, qu'il vous faudra développer en toile de fond de l'enquête.

Dans ce contexte, les journalistes sont étroitement surveillés et tout juste tolérés… Le discours officiel est clair : le Cambodge est un pays libre, la « transition » est à 100 % légale et constitutionnelle, et les nouveaux dirigeants n'ont rien à cacher. De nombreuses « visites d'information » sont donc prévues dans des casernes, des usines et des fermes, ainsi que des briefings chaque matin dans le grand salon de l'hôtel à 9 heures précises… Les chiens de garde de la presse ajoutent que les « traîtres » et les « agitateurs vietnamiens » sont encore très actifs dans le pays. Il est donc déconseillé de se déplacer seul et sans protection hors de la ville, ainsi que dans certains quartiers dont la liste leur sera communiquée quotidiennement.

Les journalistes présents, un mélange de baroudeurs désabusés et de jeunes loups rêvant de gloire, opinent gravement, sans croire un instant à ce qu'on leur raconte. La plupart ont déjà repéré des moyens de quitter discrètement l'hôtel. Une minorité s'installe au bar et y écrira des reportages criants de vérité sur le Cambodge, sans jamais sortir du *Cambodiana*. La très gironde représentante de la *Stampa* échange déjà des regards furtifs avec son collègue de *Die Welt*… ces deux-là travailleront surtout dans leurs chambres.

Dès que les investigateurs mettent le nez dehors, ils constatent que le pays est *vraiment* dangereux. Le Cambodge étant essentiellement rural, la présence militaire des putschistes ne se fait véritablement sentir que dans les grandes agglomérations, où l'on croise des patrouilles armées de fusils américains M-16 flambant neufs… Le reste du pays est tenu par quelques milices chapeautées par une poignée d'officiers et de soldats de métier qui luttent déjà contre les « communistes ». Les différents groupes armés en présence sont nerveux et ont la gâchette facile.

- Fonctionnaire au ministère de l'Information, **Wong Kok** est le visage souriant du nouveau régime. Installé au *Cambodiana*, dans un bureau réquisitionné par l'armée, il dirige la plupart des points de presse, accorde des « scoops » et des « exclusivités » soigneusement calibrées, refuse poliment les permis de voyage à l'intérieur du pays et veille à ce que tout le monde assiste bien aux visites qu'il a préparées. Bref, M. Wong est une nuisance, d'autant plus sérieuse qu'il n'est pas stupide.
- **L'inspecteur Ang Sakun** est chargé de garder « l'équipe de *Paris-Match* » à l'œil. Il les suit de loin, noyé dans la foule, interroge leurs interlocuteurs juste après eux, fouille leurs chambres… S'il trouve quoi que ce soit de suspect, il s'invite à leur table, un soir, en compagnie d'une paire de gros bras, et parle d'« atteinte à la sûreté de l'État », d'« expulsion », voire de « prison ». Dans son vocabulaire, tous ces mots sont synonymes de « pot-de-vin ». Moyennant une centaine de dollars, il ira embêter d'autres journalistes.
- **Le capitaine Phang Hout** appartient à un service de sécurité non spécifié, mais il a le bras long. Si les investigateurs sortent de leur rôle ou se montrent trop curieux, il les fait convoquer au commissariat. Le « contrôle de routine » de leur couverture dure toute la journée, avec interrogatoires individuels, questions insidieuses, coups de téléphone à Paris, et ainsi de suite. Le capitaine traque en priorité les espions communistes, mais la capture d'un groupe d'agents français n'est pas non plus à dédaigner.



Ambiance de l'acte II

Chaos, violence, confusion. Cet épisode se déroule pendant un mélange de guerre étrangère et de guerre civile, où une multitude de factions s'entre-tuent pour des raisons qui finissent par échapper à tout le monde. Les personnages ne peuvent pas prétendre qu'ils ne sont pas concernés : ils n'ont tout simplement pas le choix. Leur seule existence – et leur rôle de journalistes français – fait d'eux des amis, des ennemis ou des proies pour des gens dont ils ne connaissent même pas l'existence.

Le Mythe n'est présent qu'en filigrane pendant presque tout cet acte. Massacres et atrocités abondent, et les investigateurs risquent de s'imaginer qu'elles sont l'œuvre des habituels cultes impies… sauf que leur origine est purement humaine. Si vous amenez les joueurs à se demander ce qui est le pire, entre un dieu-éléphant retiré dans ses montagnes et des guérilleros qui mangent le foie de leurs adversaires juste pour semer la terreur, vous aurez touché la note juste !

Notez que dans un premier temps, cet acte n'est pas un film de guerre, juste une enquête qui se déroule pendant une guerre. Mais peu à peu, les deux genres se superposent, jusqu'à un final explosif.

Début de l'enquête

Leur enquête parisienne a donné trois pistes aux investigateurs :

- prendre contact avec François Dao, un « ami » des services français ;
- aller à la Compagnie siamoise d'import-export afin d'y rencontrer Walid Baranki ;
- se rendre sur le site d'Angkor pour confirmer qu'il s'agit bien de l'origine des objets.

S'ils y pensent, ils peuvent également se rendre à l'Efeo, dont le siège central est en ville.

François Dao

Dao est le responsable de l'Agence France-Presse de Phnom Penh, avenue Achar Sua, non loin de la poste. Ce petit Cambodgien de 35 ans a fait ses études à Paris (deux doctorats : lettres modernes et histoire, plus une licence de droit international). C'est un individu affable et souriant, aux attitudes mi-européennes mi-asiatiques.

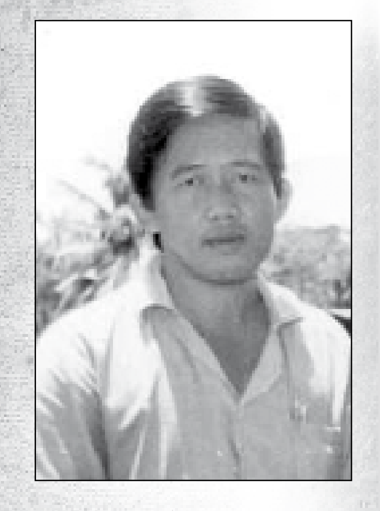
PHNOM PENH

1. Hôtel Cambodiana
2. Agence France-Presse
3. Compagnie siamoise d'import-export
4. Musée des Beaux-arts
5. Gare routière
6. Marché russe

Au détour des rues…

Voici quelques incidents optionnels pour meubler les balades des investigateurs dans Phnom Penh.

- Le quartier semble calme, sauf que ce mur est constellé d'impacts de balles et couvert de traces de sang. Qui a été fusillé ici, et par qui ?
- Ils passent devant de nombreuses maisons incendiées. Certaines ont brûlé il y a plusieurs jours, d'autres flambent encore… et leurs occupants sont parfois encore à l'intérieur.
- Cette rue est déserte, les magasins sont fermés, les volets des maisons sont clos… et les caniveaux débordent de cadavres. Beaucoup de jeunes gens, quelques adolescents, tous abattus par balles. Si les « journalistes » sont en compagnie d'un officiel, il leur fournit des explications foireuses sur la répression des pillages. Interrogés, les riverains démentent à mots couverts.
- Un groupe d'émeutiers court après un type au visage en sang. C'est un brave commerçant vietnamien apolitique, mais les émeutiers ne font pas de détails. L'homme se jette aux pieds des investigateurs. Ceux-ci peuvent le prendre sous leur protection… ou assister à son lynchage en prenant des photos chocs. S'ils font preuve de courage, ils se retrouvent au milieu d'une foule hostile, à calmer d'urgence.
- Variante de la précédente, sauf que cette fois, la future victime est une jeune femme qui a un bébé dans les bras. Juste avant de se faire rattraper, elle le tend aux personnages…
- Si l'un des personnages est assez inconscient pour se balader seul, trois gaillards armés lui font signe de monter dans une vieille traction avant qui date des années 50. Ils l'emmènent dans un entrepôt, sur le port, le ligotent et lui demandent qui contacter pour la rançon. Ce sont d'honnêtes truands qui ont juste envie de se faire un peu d'argent en enlevant un journaliste. Aux personnages de leur faire comprendre qu'ils ont eu les yeux beaucoup plus gros que le ventre ! Au pire, Dao arrange le paiement de la rançon, mais le couillon assez maladroit pour se faire enlever n'a pas fini d'en entendre parler !
- Des individus furtifs contactent les personnages pour leur proposer des scoops. Dans le tas, des proxénètes qui ont des « scoops » des deux sexes, pour tous les goûts ; des groupuscules politiques qui cherchent une tribune pour faire connaître leur programme ; un Vietnamien qui veut communiquer un bilan des émeutes au monde extérieur ; un agent monarchiste qui tient à leur lire le dernier communiqué de Sihanouk ; un représentant des maquis communistes qui souhaite les y inviter pour une visite à durée indéterminée, et ainsi de suite.



François Dao

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	65
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	70 %
Contacts et ressources (autorités cambodgiennes, espions, pègre)	70 %
Négociation	60 %
Métier (renseignement)	40 %
Photographie	35 %
Sciences humaines (droit)	50 %

Langues

Anglais	40 %
Français	75 %
Cambodgien	80 %
Vietnamien	70 %

Armes

• Coup de poing Dégâts 1d3	50 %

Il est essentiel que les investigateurs le considèrent rapidement comme un allié sûr. Il en sait beaucoup et dispose d'un solide réseau de relations dans le pays. Dans la mesure du raisonnable, considérez-le comme leur « base logistique ».

Dès cette première rencontre, il se met à la disposition de l'équipe. Il peut leur fournir l'adresse de Baranki et organiser un voyage pour Angkor. Par ailleurs, il propose de servir de « nègre » en écrivant des articles et des « câbles » (en 1970, il n'y a pas de fax mais des télex) destinés à *Paris-Match*. Eh oui, il va falloir la tenir, cette couverture !

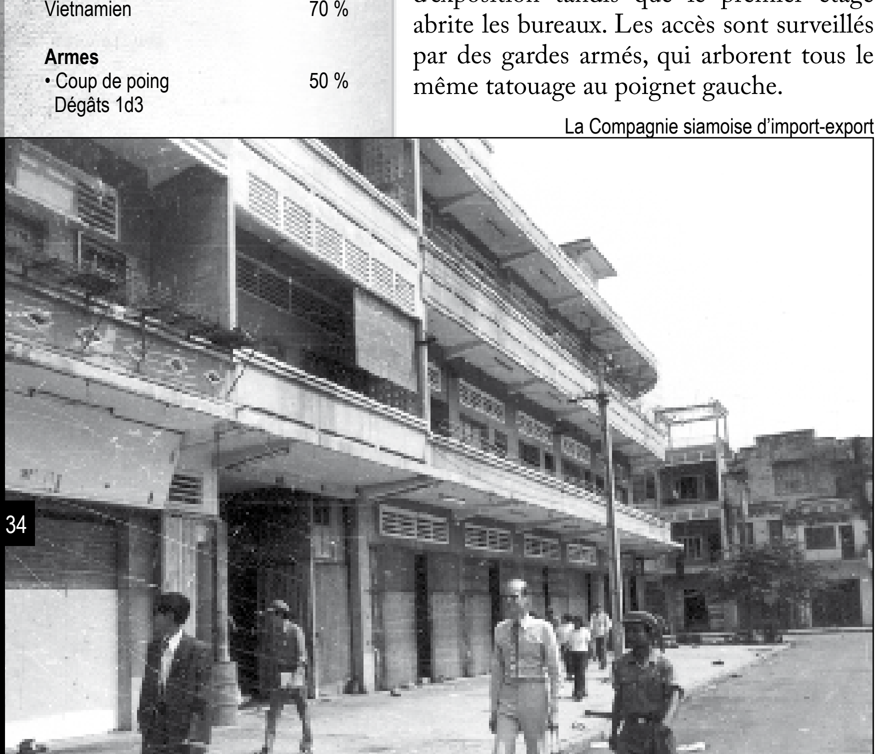
Dao est aussi un agent des Nord-Vietnamiens. Le trafic d'objets d'art ne l'intéresse pas. En revanche, il sait que la CIA a une base dans le nord du Laos et qu'elle se trouve près d'un temple « perdu », qu'il pense être celui que cherchent les personnages. Raisonnant que s'il a l'emplacement du temple, il aura celui de la base, il aide le groupe de son mieux, avant de transmettre l'information à Hanoï.

Normalement, à moins d'être particulièrement soupçonneux, les personnages ne s'apercevront même pas que leur nouvel ami joue double jeu. S'ils le soupçonnent, Dao, misant sur leur appartenance à Félicie, se présente comme un « patriote » et leur sort le genre de discours qu'ils souhaitent entendre…

À la Compagnie siamoise d'import-export

Le siège de la compagnie est un immeuble de deux étages donnant sur l'avenue Hem Chieu, à deux pas de la gare routière. Le rez-de-chaussée sert d'entrepôt et de surface d'exposition tandis que le premier étage abrite les bureaux. Les accès sont surveillés par des gardes armés, qui arborent tous le même tatouage au poignet gauche.

La Compagnie siamoise d'import-export



Dans la cour, l'activité est fébrile. À l'arrivée des investigateurs, trois camions militaires sont en train d'être déchargés. Mettez en scène le petit incident suivant : une caisse tombe d'un camion. Un homme, visiblement un « chef », engueule alors copieusement les fautifs. Cet homme, ou plutôt son cadavre, va faire parler de lui par la suite…

Baranki ne fait aucune difficulté pour recevoir le groupe. Après quelques minutes d'attente sur fond de coups de marteau, un employé sort du bureau directorial. Il porte un portrait de Sihanouk sous le bras et vient visiblement de le remplacer par des photos de Cheng Heng et du général Lon Nol. Histoire de montrer qu'il a des appuis haut placés, Baranki, un gros bonhomme affable et soigné d'une soixantaine d'années portant un costume de bon goût, ne manquera d'ailleurs pas de redresser discrètement le « Lon Nol » si la discussion dérape sur des sujets délicats… La conversation n'est guère fructueuse :

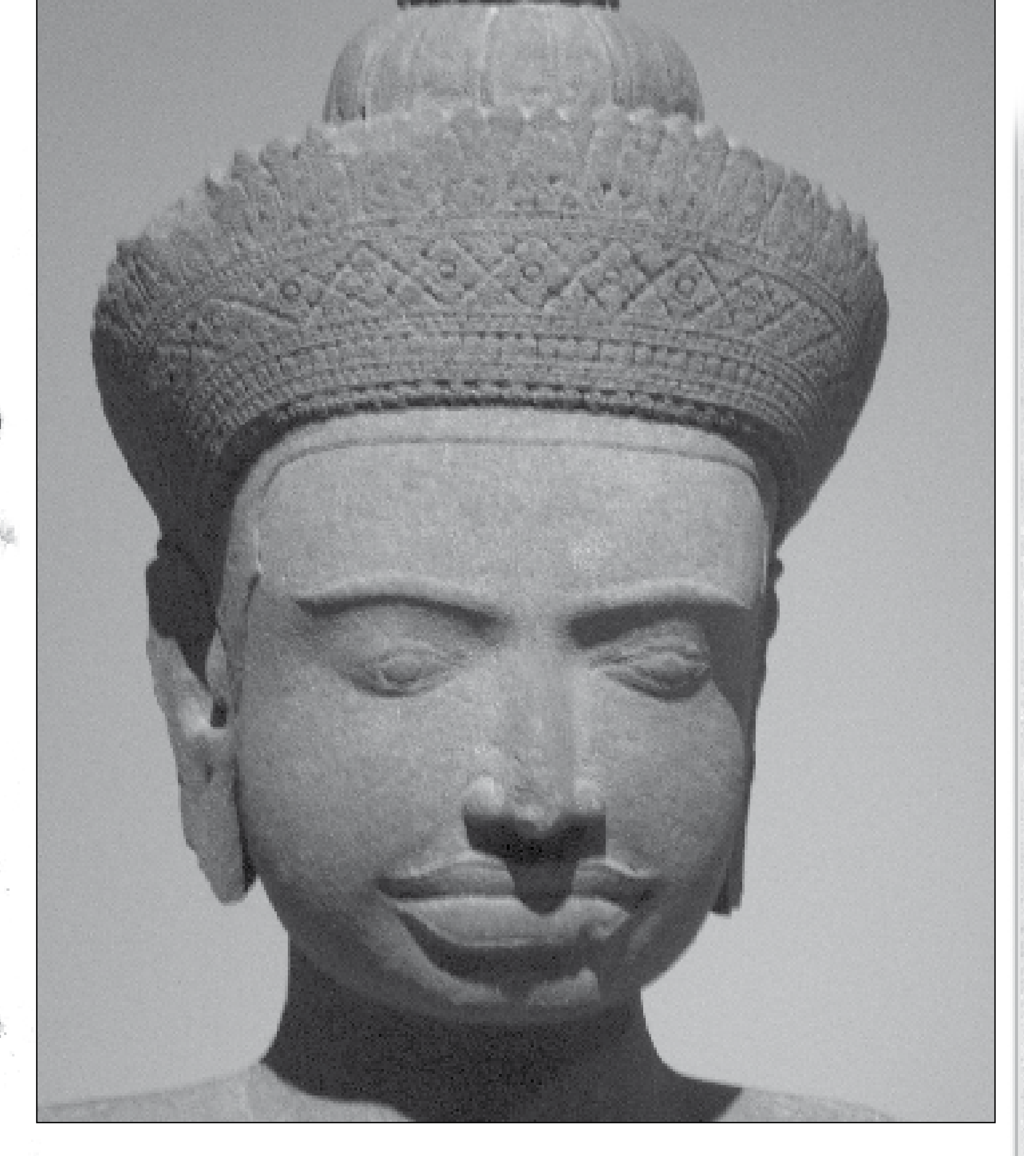
- Effectivement, la Siamoise s'occupe de faire transiter des œuvres d'art à travers le monde. Et bien évidemment, tout est en règle avec les autorités.
- Baranki dément formellement les rumeurs de pillage du patrimoine khmer. Il lâche perfidement une petite allusion à la lointaine condamnation d'André Malraux pour ce même motif…
- Quant aux quatre œuvres d'art qui intéressent les personnages, elles lui ont été proposées par un « contact local » accompagnées de tous les justificatifs nécessaires. Pour preuve de sa bonne foi, il vérifie auprès de son secrétariat, et constate – apparemment surpris – que leur provenance n'est pas précisée.
- Enfin, en bon commerçant, surtout si les investigateurs se sont fait passer pour d'éventuels acheteurs, il propose une petite visite de son stock avec tout le baratin qui va avec.

Bref, nos héros le quittent sans avoir beaucoup avancé. Baranki les regarde s'éloigner depuis la fenêtre de son bureau…

N'importe quel connaisseur de la pègre cambodgienne peut identifier les tatouages d'une partie des gardes, et certaines inscriptions discrètes près de la porte. L'endroit est protégé par les Binh Xuyên, une triade.

Monter un casse dans les bureaux de la compagnie est envisageable, mais très compliqué. En dépit du couvre-feu, les rues sont sillonnées de bandes d'individus masqués, armés de barres de fer et de cocktails molotov, désireux d'en découdre avec « les étrangers » en général et les Vietnamiens en particulier. Si les investigateurs les esquivent, il leur reste à neutraliser les gardes, puis à déchiffrer une comptabilité opaque, tenue en français, en khmer et en arabe. Il en ressort





que les quatre œuvres d'art ont été achetées à un certain « R. N. ».

Le siège de l'Efeo

Installée non loin du Musée des Beaux-arts, l'Efeo occupe un bel immeuble de style colonial, gardé par des soldats français détachés par l'ambassade. Tout le monde est nerveux. Depuis l'indépendance, le Cambodge a déjà traversé des convulsions, mais de mémoire d'orientaliste, ce sont les plus graves.

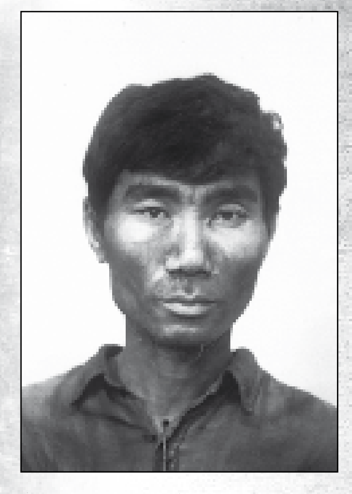
Le personnel, composé d'archéologues, de linguistes et autres spécialistes, travaille vingt heures par jour à la réinstallation des pièces évacuées d'Angkor et à la mise en place de mesures de conservation au cas où la situation dégénérerait. En clair, les œuvres les plus précieuses sont enfermées dans des caves qui seront bientôt murées, les autres sont enfouies sous des sacs de sable et des plaques d'acier.

Dans ce contexte, les personnages dérangent. S'ils insistent, ils peuvent consulter la bibliothèque, remarquablement fournie, ou discuter avec des experts comme le **professeur Beauval**, un quadragénaire énergique qui connaît bien le pays. Les photos des « objets d'art » des personnages les déconcertent. Ils ne ressemblent à rien de connu, et certains doutent même qu'ils aient été sculptés au Cambodge. Leur conseil ? Les montrer au professeur Simon, le meilleur expert mondial de l'art khmer. Il sera ravi de leur donner son avis… à condition que les investigateurs aillent le trouver à Angkor.

Une visite à Angkor

Les autorités sont réticentes à accorder les autorisations nécessaires, la région des temples n'étant pas entièrement sous leur contrôle. Cependant, François Dao aplanit les difficultés en moins de vingt-quatre heures. Les routes étant dangereuses et les fleuves peu sûrs, il faut prendre un petit avion. On atteint la région d'Angkor après deux heures de vol. La piste d'atterrissage est située près de la ville de Siem Reap, à 350 km au nord-nord-ouest de Phnom Penh. Siem Reap est une belle bourgade de style colonial, dotée d'une multitude de temples et surtout d'un très pittoresque marché où Cambodgiens et (rares) touristes s'affrontent dans de longs marchandages. Les sites sont au nord, à environ 10 km de pistes défoncées.

À Angkor même, l'ambiance est tendue. La plupart des chantiers sont en train d'être évacués, les fouilles sont sommairement enfouies pour éviter les pillages, le personnel cambodgien s'équipe de fusils « au cas



Cambodgien typique

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	50
Aplomb	0

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	50 %
Négociation	60 %

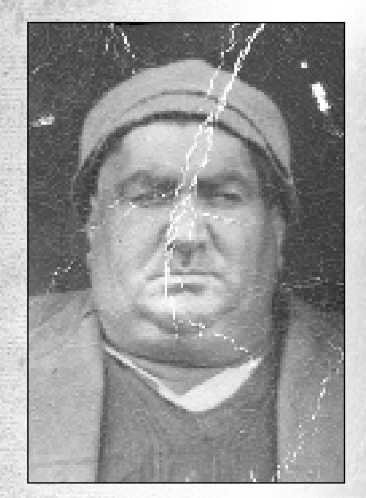
Langues

Anglais ou Français	10 %
Cambodgien	80 %

Armes

• Coup de poing Dégâts 1d3	60 %





Walid Baranki

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de vie 14
Santé mentale 40
(séquelle d'une vie mouvementée)
Aplomb 1
(une vie mouvementée, ça vous blinde)

Compétences

Baratin	80 %
Contacts et ressources (pègre, gouvernement, agences de renseignement)	65 %
Métier (comptabilité)	75 %
Métier (vente d'objets d'art)	75 %
Négociation	70 %
Psychologie	60 %
Savoir-vivre	60 %
Archéologie	40 %
Droit international	75 %

Langues

Anglais	60 %
Arabe	80 %
Français	70 %
Cambodgien	20 %
Chinois	15 %
Thaï	25 %
Allemand	20 %
Espagnol	30 %
Russe	30 %

Armes

- Un 7,65 mn dans le tiroir de son bureau — 40 %
  Dégâts 1d8

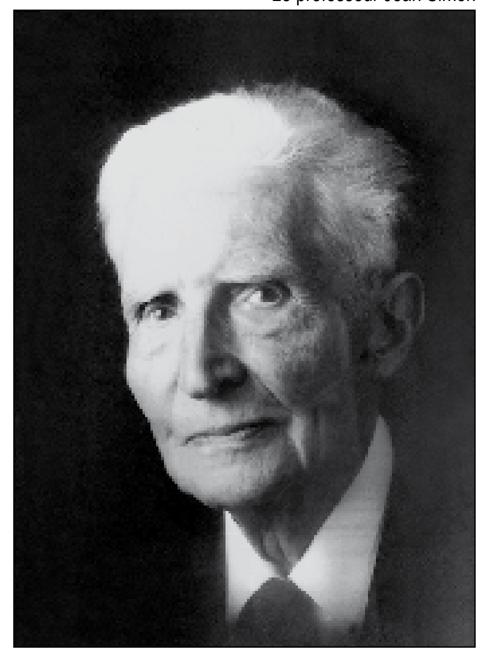


où ». Des convois de camions de l'Efeo chargés de caisses de documents et d'antiquités partent régulièrement pour Phnom Penh, sous la protection de gaillards armés jusqu'aux dents, recrutés dans la population locale. Les temples les plus exposés sont protégés par des remparts de barbelés et de sacs de sable. Toute l'opération est dirigée par le **professeur Groslier**, responsable de l'antenne locale de l'Efeo, qui la mène en parallèle avec l'étude du temple de Phnom Bakheng. Il n'a pas dormi depuis une semaine.

Le **professeur Jean Simon**, de l'École française d'Extrême-Orient, est responsable du programme de réhabilitation des sites d'Angkor, une fonction qui lui a été confiée par l'ancien gouvernement cambodgien, et dont il s'attend à être démis d'un jour à l'autre. Il est actuellement en tournée d'inspection à Angkor Thom, où son ami Groslier travaille sur la reconstruction du temple de Phnom Bakheng. Simon est un homme grand et maigre d'environ 70 ans. Sous un chapeau de brousse crasseux, on devine des cheveux aussi blancs que sa discrète petite moustache. Il est habillé d'une veste de treillis et d'un short. Une solide paire de chaussures de marche complète sa dégaine qui n'a vraiment rien d'universitaire. Trois choses marquent ses interlocuteurs : son fort accent bourguignon, ses yeux qui pétillent dès qu'il parle de la civilisation khmère et sa propension à vous envoyer la fumée de sa bouffarde à la figure.

Au moment de la prise de contact, il s'entretient avec un jeune homme en pantalon de treillis, tee-shirt « Make Archeology, Not War », casquette Coca-Cola et rangers.

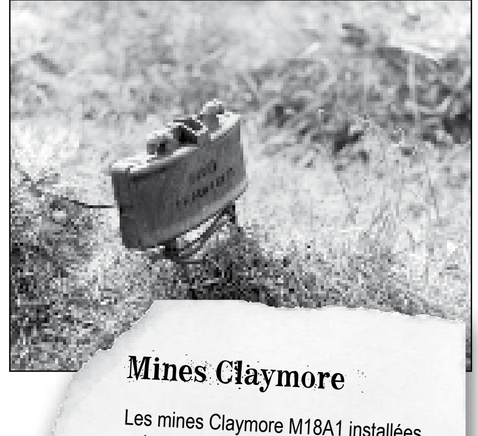
Le professeur Jean Simon



L'homme a la carrure d'un bûcheron québécois et l'accent qui va avec. Il se présente comme étant Jocelin Lafleur, de Montréal. Il est pilote pour la Lone Eagle, une petite compagnie aéronautique américaine basée à Bangkok, en Thaïlande, et accessoirement étudiant en archéologie à l'Université de Québec. Il profite d'un jour de repos pour « s'en mettre plein les mirettes ».

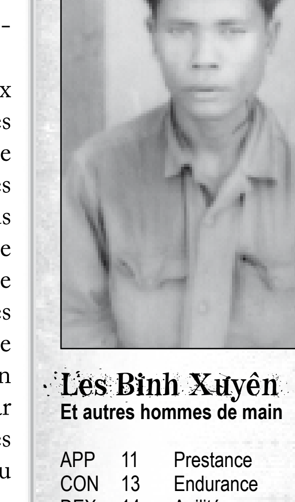
Le professeur Simon est ravi de recevoir des compatriotes et ne fait aucune difficulté pour leur accorder un peu de son précieux temps, surtout s'ils ont une lettre d'introduction du professeur Deforel ou du docteur Ravaux. Mieux, il leur propose une visite des lieux. Les renseignements qu'il fournit sont substantiels :

- Il y a très régulièrement des vols sur les sites. La situation empire, d'autant que la région est maintenant une zone de guérilla où une partie de l'armée régulière, soutenue par les Khmers krom, affronte des unités restées fidèles à Sihanouk. Les vols et les déprédations sont tels que Simon a fait installer un réseau de mines Claymore autour des lieux à risques. L'idée n'est peut-être pas très pacifiste mais les faits demeurent : douze pillards ne voleront plus jamais…
- Les objets d'art qui arrivent en Europe depuis quelques mois ne proviennent pas d'Angkor mais d'autres sites éparpillés un peu partout dans le pays, qui ne sont pas répertoriés dans le décret gouvernemental relatif au « patrimoine khmer à protéger ». Suit une longue diatribe sur l'incurie d'un gouvernement corrompu et sur le mercantilisme des uns et des autres…
- Il est catégorique : les quatre objets qui ont causé tant de problèmes à Paris ne viennent pas d'Angkor. En voyant la photo de la statuette de Ganesh, Simon tique. Selon lui, il ne s'agit pas d'une représentation primitive de Ganesh, mais celle d'un démon laotien nommé « Chagarfang », membre de la cour de Mara, l'esprit du mal qui a essayé d'empêcher Bouddha d'atteindre l'illumination.
- Il entraîne alors le groupe dans un vieux temple du site d'Hariharalaya (880 après J.-C.) afin de leur montrer une fresque où des soldats luttent contre d'étranges humanoïdes de petite taille. Au-dessus du combat, la roue du Bouddha domine une horreur éléphantesque à la tête squelettique et aux longues défenses entrelacées. Selon Simon, la fresque représente un groupe de *dvarapala*, un corps d'élite spécialement constitué par le roi Jayavarman II pour lutter contre les « hommes noirs », un peuple étrange venu de l'ouest qui terrorisait les Laotiens.
- Lafleur, quant à lui, a le sentiment d'avoir déjà vu la statuette quelque part. Il ne sait plus où, mais il promet de contacter les personnages si la mémoire lui revient.



Mines Claymore

Les mines Claymore M18A1 installées autour d'Angkor infligent une base de 8d6 de dégâts au point de déclenchement. Leur « zone de mort » est un arc de cercle de 60°, où les dégâts diminuent d'1d6 par tranche de 10 m. Dans le reste du cercle, ils diminuent d'1d6 par tranche de 1 mètre.



Les Binh Xuyên

Et autres hommes de main

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

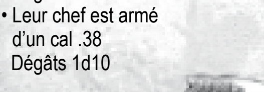
Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	55
Aplomb	1

Compétences

Discrétion	25 %
Intimidation	40 %
Sciences occultes (rites des triades)	30 %
Survie (urbaine)	30 %
Vigilance	40 %

Armes

- Corps à corps 70 %
  Dégâts : spécial
- Couteau 50 %
  Dégâts 1d4 +2
- Poing américain 60 %
  Dégâts 1d6
- Leur chef est armé d'un cal .38 40 %
  Dégâts 1d10








Welcome
to Angkor



Angkor

Le site d'Angkor est mondialement célèbre pour ses temples extraordinaires. On distingue plusieurs époques de construction : les premiers monuments datent du VIIe siècle et les derniers du Xe siècle. Mais Angkor n'est pas seulement un ensemble de temples. Ce fut aussi la capitale de l'empire khmer (IXe-XIVe siècle), qui à son apogée au XIe siècle couvrait grosso modo le Cambodge et le Laos, ainsi qu'une partie de la Thaïlande.

Englouti par la jungle, le site est redécouvert par un naturaliste français, Henri Mouhot, en 1861. La France y envoie plusieurs expéditions sous l'égide de l'École française d'Extrême-Orient. L'étude complète du site est achevée dans les années 1930, et dès 1946, un vaste programme de restauration et de reconstruction est engagé. Il est difficile de résumer en quelques lignes l'extraordinaire civilisation khmère, Angkor n'étant qu'une petite étape de cette campagne. Si vous voulez prolonger la visite, sachez qu'Angkor a tout un chapitre dans *Terra Cthulhiana*.

Bizarre bis

Les petits épisodes hallucinatoires dont souffraient les personnages dans l'acte I se prolongent et s'amplifient dans l'acte II. Ils ne sont toujours pas dramatiques et peuvent tout à fait passer pour les effets du mélange de stress et de chaleur tropicale, mais ils devraient amener les personnages à spéculer sur ce qui leur arrive, voire à se promettre de consulter un médecin dès leur retour à Paris.

- Le personnage se surprend à siffloter un petit air agaçant : *Le Plus Beau Tango du monde*, de Tino Rossi, l'un des plus grands succès musicaux des années 30. Cela le prend de temps en temps, sans raison apparente, et il faut qu'il se gendarme pour arrêter.
- L'odeur de tabac à pipe se fait de plus en plus insistante. Elle flotte dans la chambre de l'investigateur, elle imprègne ses vêtements… et disparaît comme elle est venue. Elle est *orange*, de cette nuance d'orange qui perturbait l'un de ses collègues à Paris.
- L'un des personnages est brièvement fasciné par un élément de décor tout à fait banal, meuble ou pan de mur. Il passe une minute entière à compter les briques ou les lattes de bois, à examiner la manière dont elles sont reliées, et à imaginer la meilleure manière de les dissocier ou, au contraire, de les associer plus étroitement… ou d'y associer des objets similaires situés à l'autre bout du monde, comme le lit de sa chambre d'enfant.
- Un autre investigateur gribouille distraitement sur des bouts de papier. Lorsqu'il attend que les téléphonistes lui passent Paris, ou lorsqu'il interroge un témoin, il se retrouve à dessiner un petit bonhomme à base de formes géométriques bizarres, presque (mais pas tout à fait) cubiste, encadré de hachures qui ressemblent à des « V ».
- Le personnage qui se sentait surveillé à Paris a maintenant l'impression que l'on *parle de lui*. Qui ? Avec qui ? Où ? Il n'en a aucune idée, mais il est sûr d'être l'objet de discussions.

Ces petites énigmes ne doivent pas prendre le pas sur leurs principaux problèmes. Leur solution attendra l'acte IV.



Autres pistes

- Si les investigateurs cherchent à prolonger la piste Davrignac, des recherches dans les archives de Phnom Penh apprennent que le commandant Alexandre Davrignac et son frère, le père César Davrignac, ont disparu quelque part entre Phnom Penh et Angkor en 1867. Alexandre et César, nés en 1819, étaient jumeaux. Les documents mentionnent que tous deux étaient le fils d'un certain Gérard Davrignac, qui a beaucoup écrit sur l'origine de la langue basque. Jean, l'un des petits-enfants d'Alexandre, s'est installé au Cambodge en 1912. Deux générations plus tard, en 1955, les Davrignac regagnent la France. Rien n'indique que Jean Davrignac se soit intéressé à l'occultisme, ni qu'il ait été préoccupé par la disparition de son grand-père et de son grand-oncle.

- Les Binh Xuyên comptent plusieurs milliers de membres dans tout le Cambodge. Cette triade est une organisation paramilitaire farouchement nationaliste, anticolonialiste et viscéralement anticommuniste, œuvrant aussi dans la drogue, la prostitution et le trafic d'armes. La CIA en profite, mais elle est loin d'être la seule. Prendre contact avec ses chefs à Phnom Penh est possible – ils sont toujours ravis d'avoir de nouveaux clients – mais il est beaucoup plus facile de s'en faire des ennemis que des amis. Et puis, que leur demander ?
- Dans un premier temps, rien ne sort des initiales « R. N. » Retourner voir Baranki et le secouer pour lui faire dire de qui il s'agit pourrait être une solution, mais l'homme d'affaires a l'habitude de voir débarquer des gros bras. Tout en restant poli, il n'hésite pas à les envoyer sur de fausses pistes.

Carnage à Stung Prak

Dao, en bon soutien logistique, a parfaitement rempli son rôle. Lorsqu'ils rentrent d'Angkor, une pile de dépêches diverses ainsi que trois articles tout rédigés attendent les investigateurs. Par ailleurs, le journal a envoyé un télex : « Il faut des tripes ! » Et Dao en a à leur fournir ! Il vient tout juste d'apprendre qu'un massacre a eu lieu à Stung Prak, à deux heures à l'est de Phnom Penh.

Il insiste pour y emmener les personnages illico… Normalement, nos héros devraient considérer ce voyage comme une perte de temps. Après deux heures de « tape-cul » à bord d'une vieille jeep et une crevaison en plein nulle part, ils arrivent fourbus dans le petit village de Stung Prak. L'endroit est typique : de misérables maisons sur pilotis le long de la rivière, un centre-ville plus moderne avec un petit marché, un poste de police, une école, un dispensaire et une mairie. Et des soldats. Beaucoup de soldats. Le massacre s'est déroulé à dix minutes de marche du village, dans une petite clairière. Y parvenir n'est pas très difficile, malgré l'attitude des forces de police. Vingt-quatre corps sont soigneusement alignés sur le dos, la tête tranchée. Les corps ont été éventrés et les foies prélevés !

Les investigateurs vont alors se rendre compte que cela valait le coup de venir : l'une des victimes n'est autre que l'homme du camion, entr'aperçu lors de leur visite à la Siamoise d'import-export ! Les convoyeurs de Baranki ont, pour leur malheur, fait la connaissance des Tcho-tchos… S'ils se renseignent auprès des villageois, nos héros apprennent que les victimes n'étaient pas du coin. Les tueurs non plus, d'ailleurs.

Les soldats, déjà bien énervés, ne vont pas laisser des Européens fouiner sans réagir.

La situation dégénère rapidement. Les personnages, conduits à la prison, sont placés sous l'étroite surveillance de deux gamins très nerveux ayant en permanence le doigt sur la queue de détente de leur M-16. Le face-à-face s'éternise.

Au bout d'une heure, un hélicoptère militaire atterrit sur la place du village, énergiquement évacuée. Une dizaine de journalistes en sortent, accompagnés de trois « officiels » cambodgiens et d'un homme sentant le « conseiller militaire américain » à un kilomètre. Aux investigateurs de profiter de la confusion pour s'en sortir sans bobos. Retour sur les lieux du massacre, conférence de presse improvisée sur le thème « voilà ce que font nos ennemis », journalistes qui prennent docilement des photos… Le conseiller furète de-ci de-là puis se dirige vers le groupe. S'ensuit une conversation insipide. Il se nomme Ewans et se définit comme un « simple observateur ».

L'un des officiels propose au groupe de profiter de l'hélicoptère pour revenir sur Phnom Penh. Il n'insiste pas trop en cas de refus, mais leur fait comprendre qu'ils sont attendus à leur hôtel le soir même. Sur le trajet du retour, la jeep est la cible d'un tireur embusqué. Personne n'est blessé, mais le véhicule est hors d'usage. Personne aux alentours… Jouez au chat et à la souris avec un groupe non identifié si vous désirez un peu d'action (avec éventuellement des secours par hélicoptère) ou rapatriez-les tranquillement grâce à un providentiel camion déglingué qui transporte des cochons.

Meurtres rituels ou CIA ?

Que s'est-il passé à Stung Prak ? Nos héros vont probablement essayer d'échafauder une hypothèse à partir des éléments en leur possession. Vu le « flou artistique » de l'affaire, attendez-vous à tout. S'ils creusent, ils peuvent découvrir quelques informations supplémentaires, que ce soit auprès de Dao ou des autres journalistes du *Cambodiana*.

La CIA

L'agence opère durant tout le conflit vietnamien sous le masque du « Vietnam Studies and Observation Group » (V-SOG). Ses activités sont de deux types :

- **Opérations militaires.** Infiltration des forces ennemies, localisation de bases, raids et opérations de guérilla en utilisant des minorités hostiles à Hanoï pour des raisons diverses (voir *Apocalypse Now*)…
- **Opérations politiques.** Sédition et déstabilisation des régimes ou des personnes favorables à Hanoï (assassinat, chantage, enlèvement, corruption…).

Vous avez dit sectes ?

Il existe plusieurs « sectes » particulièrement actives dans toute l'Indochine, mais elles n'ont rien à voir avec notre affaire…

- **Le caodaïsme.** C'est un syncrétisme de bouddhisme, de taoïsme, de confucianisme et de christianisme. Il possède aussi de fortes influences animistes, maçonniques et spirites. Jeanne d'Arc, Victor Hugo, Allan Kardec et Camille Flammarion font partie de ses saints ! Ses adeptes vénèrent Cao Daï, nom énigmatique d'un dieu nouveau, unique et salvateur. Sa représentation est un œil rayonnant sur un champ d'étoiles. Les caodaïstes du Sud-Vietnam se sont rangés aux côtés des Américains dans les années 60, et se trouvent à mi-chemin entre le parti politique et la milice. Leurs coreligionnaires cambodgiens sont plus calmes.
- **La Société des Hoa Hao.** C'est une secte néobouddhiste extrêmement nationaliste et xénophobe. Totalement incontrôlables, les bandes Hoa Hao s'établissent en petits fiefs où règnent la terreur et l'esclavage.
- **Les Khmers krom.** Organisation séparatiste cambodgienne œuvrant à l'ouest du pays à partir de bases thaïlandaises. Ils sont armés par la CIA. Leurs méthodes sont un mélange de massacres aveugles et de brigandage. Ils laissent entendre qu'« il n'y a pas meilleur qu'un foie frais de Cambodgien pour accompagner une petite salade »…

Ce programme, appelé Phoenix, implique l'armement et l'entraînement de groupes hostiles aux communistes, mais aussi l'achat et le transit de drogue et d'œuvres d'art pour le compte de trafiquants locaux en échange de leur soutien. V-SOG utilise pour cela de nombreuses compagnies d'aviation privées, qui portent le nom de code générique d'Air America (voir le film éponyme). Elles emploient des pilotes européens et canadiens très bien payés qui n'ont pas toujours bien conscience de ce qui se passe.

Les morts de Stung Prak

Grâce aux photos prises sur place, un ethnologue ou un habitué de l'Indochine n'a aucune difficulté à identifier les victimes : ce sont des Méos, une tribu vivant dans les montagnes laotiennes, à des centaines de kilomètres de Stung Prak.

Jocelin Lafleur

Lafleur peut être un simple étudiant en archéologie ayant pris une année sabbatique afin de se renflouer financièrement en devenant pilote. Il peut aussi travailler plus ou moins consciemment pour la CIA. Dans tous les cas, c'est un pacifiste et il ne déborde pas de sympathie pour « Nixon et toute sa clique ».

Il finit par recontacter les personnages. Il sait où il a vu la statuette : dans les bagages d'un autre pilote de la Lone Eagle, un certain Ewans qui, depuis, a démissionné… Il est très excité par sa découverte et se fait fort de dérober les plans de vol d'Ewans ou tout du moins de définir la zone de ses missions. Il fournit le renseignement deux jours plus tard : Ewans travaillait dans la région de Louang Mamtha, au nord du Laos.

L'ombre des Tcho-tchos

Les Tcho-tchos ne sont présents qu'en ombre chinoise dans la partie cambodgienne de l'acte II. Les investigateurs s'attendent à les voir, les guettent… et ne les croisent jamais, ou presque. Parmi les points de contact possibles :

- À Angkor, les mines du professeur Simon ont peut-être fait de la chair à pâté d'un groupe « de pillards » plus petits et à la peau plus sombre que les Cambodgiens moyens. Les survivants risquent de revenir à la charge n'importe quand.
- Un groupe sévit dans la région de Stung Prak. Ils y ont pris les camions de Baranki en embuscade, mais ils ont peut-être d'autres plans.
- Ils peuvent rôder autour de la Compagnie siamoise et essayer de trucider Baranki. Les Binh Xuyên les abattent avant qu'ils n'aient eu le temps de trop l'abîmer.

Enfin, souvenez-vous que tous les Tcho-tchos ne sont pas des nains rabougris à la peau sombre, qui ne rêvent que de découper les investigateurs à la machette. Cette belle danseuse exotique qui séduit l'un des personnages… Cet officier Khmer rouge qui, de temps en temps, ignore les ordres de ses chefs… Ce marchand ambulant qui vend des mangues fraîches devant le *Cambodiana*…

Du rab ?

Si vous considérez qu'il n'y a pas assez d'action dans cette partie du scénario, n'oubliez pas que plus les personnages vont avancer dans leur enquête, plus les autorités (en particulier la CIA) vont s'intéresser à eux. Rien ne vous empêche donc de faire intervenir la police cambodgienne ou quelques membres des Binh Xuyên payés pour faire un « sale boulot », voire leur faire rencontrer le commando tcho-tcho qui est l'auteur du massacre. L'épisode du tireur embusqué et de la jeep convient parfaitement à cette occasion.



Retour sur la Compagnie siamoise

Le jeudi 26 mars, au cours d'une énième journée d'émeutes antivietnamiennes, la Compagnie siamoise d'import-export fait l'objet d'un pillage en règle. Un terrible incendie ravage l'immeuble. Les archives partent en fumée, et une bonne partie du personnel périt carbonisé. Quant à Baranki, aucune trace. Une brève enquête auprès des voisins, durement éprouvés eux aussi, permet de comprendre que l'émeute était « téléguidée »… et que les Binh Xuyên étaient à sa tête.

Ont-ils trahi leur employeur ? Aller le leur demander s'annonce délicat… En fait, sentant le vent tourner, Baranki a organisé la destruction de son entreprise avec l'aide des Binh Xuyên, avant de quitter tranquillement le pays. Il a fait transférer l'ensemble de ses avoirs en Thaïlande et va prendre quelques vacances au Liban avant de se réinstaller à Bangkok. Si les investigateurs demandent un coup de main, les services secrets français n'ont aucun mal à le localiser à Beyrouth.

Dans l'ambiance de l'époque, un petit enlèvement discret par des agents du SDECE implantés sur place, suivi d'un passage à tabac pour lui faire cracher l'identité de « R. N. », est tout à fait envisageable.

« Vous avez Paris en ligne… »

Ne fournissez les informations suivantes que si les investigateurs font bien leurs rapports à la maison mère et s'ils ont exploité toutes les autres pistes.

Notez que chaque moyen de communication présente des dangers. Les ***télex*** sont rapides. Ils peuvent être envoyés et reçus depuis l'hôtel, ou depuis chez François Dao, mais sont certainement interceptés et lus par la sécurité cambodgienne. Le ***téléphone*** fonctionne par intermittence, il faut des heures pour obtenir des communications internationales, et les sept heures de décalage horaire avec la France n'arrangent rien. Les ***télégrammes*** sont rapides et peuvent être envoyés de n'importe quel bureau de poste de Phnom Penh, mais ils sont lus par l'employé qui les émet. Certes, il ne parle peut-être pas français, mais nos héros sont-ils prêts à prendre ce risque ? Bien sûr, il est possible de coder un télégramme, mais cela fait tiquer le capitaine Phang s'il l'apprend. Reste une solution rapide et sûre, mais dangereuse pour leur couverture : l'ambassade de France, qui dispose de télex sécurisés.

- **Par Félicie** : « Chagarfang » est en réalité « Chaugnar Faugn », un dieu ou un démon laotien dont les adorateurs ont compliqué les opérations militaires françaises dans les années 46-54. Félicie n'en sait pas beaucoup plus, sinon que c'est une saloperie à détruire d'urgence.
- **Par Félicie** : Les adorateurs en question sont des Tcho-tchos, localement appelés « hommes noirs ». Ce peuple est présent au Laos, mais aussi en Birmanie, au Vietnam et au Cambodge. Ils tuent rituellement leurs victimes en les décapitant, puis ils alignent proprement les cadavres. (Dans le cas de Stung Prak, ils ont voulu brouiller les pistes en rajoutant l'ablation du foie, une spécialité des Khmers krom.)
- **Par Félicie** : Selon le témoignage d'anciens commandos français parachutés au Nord Laos pour soulever les Méos contre le Viêt-Minh en 1953, le culte de Chaugnar semble s'être durablement implanté dans la région de Louang Mamtha, une zone montagneuse peu peuplée, sauf de Méos. Ces derniers craignent les adorateurs de Chaugnar, allant jusqu'à leur fournir chaque année un « tribut humain ».

- **Par le SDECE** : La région de Louang Mamtha se trouve en bordure du Triangle d'or, où brigands et seigneurs de la guerre cultivent le pavot à opium.
- **Par le SDECE** : « Ewans » est l'un des pseudonymes favoris du capitaine Robert Nicholls de la CIA, connu pour entretenir d'excellentes relations avec des hommes d'affaires louches… dont Baranki. (Tiens, ses initiales sont « R. N. »)

Ordre est donné aux investigateurs de pousser plus avant l'enquête en essayant de localiser puis de détruire le temple d'où provient la statuette… Dans la mesure du raisonnable, des moyens supplémentaires peuvent être fournis, tant en hommes qu'en matériel. Dao a discrètement lu les informations envoyées par Félicie avant l'arrivée des personnages. Il communique aussitôt toutes les informations intéressantes à Hanoï.

Au Laos

Les vols entre Phnom Penh et Vientiane, la capitale du Laos, ne sont pas interrompus par les troubles. En revanche, il faut un visa… qu'il est possible d'obtenir, à condition de présenter sa carte de presse et un ordre de mission signé du rédacteur en chef de *Paris-Match*. Les investigateurs font le trajet dans un vieux bimoteur des lignes régulières cambodgiennes, à moitié plein d'Occidentaux qui se disent tous « hommes d'affaires » ou « conseillers » alors qu'ils ont des têtes de barbouzes.

S'ils préfèrent éviter les voies officielles, les investigateurs peuvent acheter un avion à Bangkok ou à Phnom Penh pour seulement 2 500 $. Il s'agit d'un vieil Antonov AN2, un biplan monomoteur poussif, d'origine russe, équivalent à un Dakota. Grâce à lui, il est possible d'entrer clandestinement dans le pays. Où qu'ils se posent, ils trouvent des officiels réceptifs aux pots-de-vin.

Vientiane

La capitale ressemble à une version miniature de Phnom Penh, en un peu plus calme… sauf qu'on entend des tirs d'artillerie dans le lointain.

Un passage rapide à l'ambassade de France permet de confirmer que Robert Nicholls est « connu des services ». Quand il est en ville, il fréquente un bar à hôtesses situé près du Talat Sao, le grand marché en plein air. L'endroit, tenu par une Française entre deux âges prénommée Lucienne, s'appelle *Le Rendez-vous des amis*. Nicholls y a une copine, Souriya, une gamine de 17 ans. « Madame Lulu », une blonde qui ne compte plus ses heures de vol, a le cul international mais le cœur français. Elle ne

Vientiane





Capitaine Robert Nicholls

Alias Ewans

APP	14	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +4
Points de vie 18
Santé mentale 30 (il s'est beaucoup sali les mains pour son pays)
Aplomb 1

Compétences

Athlétisme 65 %
Baratin 70 %
Camouflage 70 %
Conduite : auto 80 %
Contacts et ressources 60 %
(CIA, gouvernement du Sud-Vietnam, conseillers militaires au Cambodge)
Piloter : avion 60 %
Torture 30 %
Chimie 50 %
Botanique 30 %
Anthropologie 40 %
Archéologie 10 %
Histoire 50 %

Langues

Anglais 90 %
Chinois 30 %
Français 40 %
Russe 35 %
Thaï 50 %
Vietnamien 60 %
Tcho-tcho 30 %

Armes

- Corps à corps 80 %
  Dégâts : spécial
- Poignard 75 %
  Dégâts 1d4 +2 +4
- Colt .45 60 %
  Dégâts 1d10 +2
- M-16 40 %
  Dégâts 2d8

demande pas mieux que de rendre service à des « petits gars de Paris », par exemple en les présentant à Souriya et en mettant la gamine en confiance. Elle est prête à essayer de faire parler Nicholls, ou au moins à faciliter une rencontre entre lui et les personnages.

L'homme de la CIA

Nicholls peut ou non être de passage en ville. Si c'est le cas, il passe l'essentiel de son temps enfermé avec Souriya. S'il est en mission, il rentre à la seconde où il apprend que quelqu'un s'en est pris à elle, que ce soit vrai ou non. Nicholls est une brute de concours, mais il a un cœur.

Entre ses activités d'agent de la CIA, sa participation à des trafics de drogue et quelques autres broutilles, il a beaucoup d'ennemis et a tendance à surréagir quand des inconnus l'approchent pour lui poser des questions indiscrètes. Dans des circonstances normales, Nicholls ne donnerait même pas l'heure à une bande de Froggies arrogants. Au groupe de faire en sorte que les circonstances ne soient *pas* normales.

Si on lui parle du temple, il hausse les épaules. Oui, il connaît l'endroit, il s'y est posé une fois et il y a pris quelques babioles qu'il a revendues. Il s'est même dit que ça pourrait faire un point de chute intéressant pour des infiltrations en Chine, mais comme on n'en est pas là, il ne l'a pas signalé à ses supérieurs. Il n'ajoute pas que, de toute façon, la CIA a déjà un aérodrome clandestin à une dizaine de kilomètres de là. Un bon pro ne révèle ce genre d'information que sous la torture, et encore !

Leur donner les coordonnées du temple ? « Il y a un mot que je n'ai pas compris. "Donner" ? Non. Mais on peut sûrement s'entendre… » Si les investigateurs sont prêts à sortir un gros paquet d'argent ou à consentir à « faire une fleur » à la CIA un jour, ils peuvent obtenir des informations qui abrégeront leurs recherches. Cela permet à Nicholls de limiter les dégâts en s'assurant qu'ils ne passent pas trop près de l'aérodrome.

Actualités laotiennes

Le 23 mars, une équipe de la Radio-Télévision Belge disparaît au Laos. Ses trois membres seront les « invités » de la guérilla communiste jusqu'en juin. La presse laotienne garde le silence sur l'affaire, mais la petite communauté des expatriés et des mercenaires ne parle que de cette prise d'otages.
Le hasard faisant bien les choses, cette disparition a eu lieu à une cinquantaine de kilomètres du temple. Les investigateurs peuvent se faire passer pour un groupe de secours auprès des autorités.

Laos : la « guerre secrète »

Officiellement, il ne se passe rien au Laos, un paisible royaume neutre. Quand on y regarde de plus près, on découvre que la monarchie, contestée, oscille entre neutralité et alliance avec l'un ou l'autre des protagonistes de la guerre du Vietnam. Ce n'est pas si différent du Cambodge, du moins en apparence.
Il faut s'y rendre pour réaliser l'ampleur du bain de sang. Contrairement à Norodom Sihanouk, le roi Savang Vatthana règne encore tant bien que mal, mais le nord du Laos est entre les mains des forces nord-vietnamiennes qui livrent une guérilla féroce à diverses tribus et milices armées par la CIA, alors que le sud et l'est ont été ravagés par des bombardements américains massifs dans la seconde moitié des années 60, entrepris dans l'espoir de couper la « piste Hô Chi Minh ». Le Pathet Lao, le parti communiste local, tient une bonne partie des campagnes et participe à l'infiltration des forces nord-vietnamiennes au Vietnam du Sud. Les Américains ont depuis longtemps dépassé le stade des « conseillers militaires » et envoient des divisions entières participer à une guerre qui n'existe pas. Quant à la France, elle est sortie du tableau en deux temps, lors de l'indépendance en 1953, et lors de la chute du parti neutraliste, en 1964. En 1970, ce n'est pas si vieux, et les personnages n'ont pas trop de mal à trouver des « amis », et même quelques expatriés qui s'accrochent à leurs souvenirs du temps de la colonie.
Que le Laos soit surnommé « le pays du million d'éléphants » n'a sûrement rien à voir avec Chaugnar Faugn. Le troupeau d'éléphants blancs sacrés qui vit dans le parc du palais royal non plus. Le drapeau laotien représente un éléphant à trois têtes sous un parasol blanc ? Simple coïncidence. Quant aux éléphants que l'on croise sur les routes, transportant de lourdes charges ou servant de bulldozers, c'est juste une alternative pratique aux machines occidentales… non ?

Vous avez demandé des renforts ?

S'ils ont demandé du personnel, Félicie leur arrange le coup. Onze gaillards les rejoignent quelques jours plus tard à Louangphrabang, une ville en plein centre du pays. Ce sont des mercenaires de Bob Denard, de vieilles connaissances rencontrées lors de leur mission gabonaise.

- **Piotr le Polac** est, plus ou moins par consentement mutuel, le porte-parole du groupe (mais pas son chef). Il approche de la cinquantaine, se bat depuis 1940 et n'envisage pas d'arrêter tant qu'il restera un communiste vivant quelque part sur Terre. Il porte le symbole de la Pologne combattante des années 40 tatoué sur le biceps droit (un « PW » qui forme une ancre).

- **« Oncle Ho »** est un Tonkinois anticommuniste, qui parle vietnamien, cambodgien et laotien, sans compter une douzaine de dialectes. Taciturne et morose, il est excellent pour les reconnaissances.

- **Jo de Marseille** et **Le Baltringue** sont des anciens de la Légion, des durs, des vrais, des tatoués. Ils bossent ensemble depuis


Piotr le Polac


Marc Serret



vingt≈ans, se sont sauvé la vie un nombre incalculable de fois, ont partagé putes, alcool et opium, et ont plus d'histoires à raconter que les investigateurs n'auront le temps d'en entendre.

• **Bonaventure** est Congolais. Dans le coin, les Noirs attirent l'attention, mais il s'en fiche : son truc, c'est les avions. Excellent pilote et mécano passable, il reste en l'air le plus possible.

• **La Flambe** est un petit type sérieux, pas bavard, qui fait équipe avec Bonaventure : il est mécano et copilote. Comme son surnom l'indique, c'est un joueur compulsif qui, lorsqu'il a assez bu, ne recule pas devant une petite partie de roulette russe. Comme il dit, en haussant les épaules : « Hé, y paraît que c'est dangereux, mais j'ai jamais perdu ! »

• **Achmed le Kabyle**, **Henri « Point-trait »** et **Fritz** sont des potes. Achmed sera l'autre homme de pointe avec Ho. Point-trait est le radio. Quant à Fritz, il est le fils d'un expert en déminage et en démolition de la Wehrmacht. Né à Montréal et trop jeune pour avoir connu les nazis, il joue des poings quand on le traite de SS.

• **Jeannot Bleu-bite** gravite dans l'orbite de Piotr depuis quelques mois. Il aimerait bien gagner un nom de guerre présentable, ce qui le pousse à prendre des risques inconsidérés.

• Enfin, parmi cette bande de durs à cuire, on compte un nouveau, un gamin du nom de **Marc Serret**, qui admire immensément les investigateurs. Âgé d'à peine 20 ans, il les suit partout avec de grands yeux émerveillés. Les joueurs devraient s'attendre à ce qu'il meure lors du combat final, mais il aura un rôle à jouer dans l'acte III.

À la recherche du temple

La meilleure base d'opération pour poursuivre l'enquête est Louang Mamtha, au nord du pays. C'est une petite ville habituée depuis longtemps au va-et-vient permanent d'étrangers avides de se procurer du pavot en grande quantité. Ce commerce est la principale activité de la région. Quant aux autorités, le « tarif » est de 10 000 kip (la monnaie locale) par semaine pour avoir une paix royale…

Lâchez la bride aux personnages. La ville est une sorte de « Far West oriental » où se côtoient explorateurs, chercheurs d'or, chasseurs de primes, mercenaires et autres aventuriers. S'ils n'ont pas récupéré les coordonnées du temple auprès de Nicholls, laissez-les organiser le ratissage de la zone en Antonov, avec faux espoirs et sueurs froides (le moteur de l'avion a de fréquents ratés). Après une semaine infructueuse, les deux mercenaires qui pilotent l'Antonov tiennent enfin quelque chose qui semble sérieux : une série de photos aériennes rapidement développées laissent apparaître ce qui semble bien être un campement camouflé, au fond d'une cuvette. On y devine une piste d'atterrissage, deux avions et quelques baraquements. Un autre cliché pris dix kilomètres plus loin montre un temple… L'ensemble des clichés a été pris à environ 300 kilomètres de Louang Mamtha, près de la frontière. Cela ne correspond à aucun repaire connu des trafiquants de drogue. Bingo !

Aux investigateurs de s'organiser avec leur petite troupe. Le temple est peut-être désert… et peut-être pas. Dans le doute, mieux vaut tabler sur la présence d'ennemis. S'ils n'ont pas la mentalité militaire, les mercenaires leur font des suggestions. Le plus logique est une opération commando, avec parachutage au plus près du site, explora-

Soldats cambodgiens et nord-vietnamiens

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	60
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	50 %
Camouflage	60 %
Construire un « piège à cons »	70 %
Discrétion	65 %
Écouter	40 %
Explosifs	50 %
Premiers soins	40 %
Survie (jungle)	60 %
Tactique	45 %
Vigilance	50 %

Langues

Anglais ou Français	10 %
Chinois	20 %
Cambodgien ou Vietnamien	80 %*

* : selon leur nationalité (et l'autre à 25 %)

Armes

• Baïonnette 30 %
Dégâts : 1d4 +2
• Coup de poing 60 %
Dégâts : 1d3
• Corps à corps 60 %
Dégâts : spécial
• Fusil 65 %
(les Cambodgiens ont des M-16 qui infligent 2d8 de dégâts, les Nord-Vietnamiens des AK-47 qui infligent 2d6 +1 de dégâts.)



tion et plasticage du temple, puis exfiltration rapide sur 30 km de jungle afin de rejoindre l'Antonov. Après, on file vite et loin, à Bangkok dans un premier temps, en Europe ensuite.

Contact !

22 h 03, quelque part au-dessus du nord du Laos.

Dans moins d'une minute, c'est le grand saut. Le parachutage se passe plutôt bien, pour peu que les joueurs réussissent leur test de Parachutisme (les personnages transportent 25 kg de matériel, assez pour leur imposer un malus de 15 %, si vous êtes d'humeur taquine). Les corolles des parachutes se déploient dans la nuit tropicale. Au loin, l'Antonov s'éloigne avec Bonaventure et La Flambe, à destination du point de rendez-vous.

On se pose, on plie les parachutes et on marche. La zone de regroupement est atteinte. Il manque deux hommes, Achmed et Jeannot. Vingt minutes d'attente, puis départ. Deux disparus avant de commencer, pas bon…

La progression est lente et périlleuse. Il faut notamment traverser un torrent en pleine crue. N'hésitez pas à voir un ou deux *Rambo* et *Platoon* pour poser l'ambiance et le décor. Soudain, l'homme de tête entend quelque chose. On stoppe. Oncle Ho part en reconnaissance : un campement de Nord-Vietnamiens à moins de 300 mètres ! Leur présence n'était pas franchement prévue. Pire ! Il s'agit apparemment de soldats réguliers. Autrement dit, il y a au moins une compagnie, soit cent vingt hommes, dans les environs…

Large détour dans le plus grand silence. Il est déjà 2 h 08. Le soleil se lève dans moins de quatre heures… soudain, l'équipe réalise qu'il manque un homme. Marc Serret a disparu dans la jungle. Perdu ? Capturé ? En fuite ? Peu importe, au fond, impossible de faire demi-tour pour le récupérer. Onze mercenaires moins deux pilotes, moins les deux perdus lors du parachutage, moins Serret… il ne reste plus que six hommes avec les investigateurs.

Le temple est à peine à un kilomètre. Nouvelle reconnaissance. C'est encore pire. Une autre compagnie viêt-cong campe dans la zone du temple ! Les mercenaires décident d'abandonner la partie. Après quelques longues minutes de discussion passionnée et la promesse d'un salaire très largement réévalué, ils acceptent de continuer. Ce qui se passe ensuite dépend entièrement des personnages. L'infiltration

Les onze mercenaires

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	65
Aplomb	1

Compétences

Athlétisme	60 %
Camouflage	45 %
Construire un « piège à cons »	40 %
Discrétion	65 %
Écouter	40 %
Explosifs	60 %
Parachutisme	70 %
Piloter : avion	50 %
Premiers soins	40 %
Survie : jungle	50 %
Tactiques	55 %
Vigilance	55 %

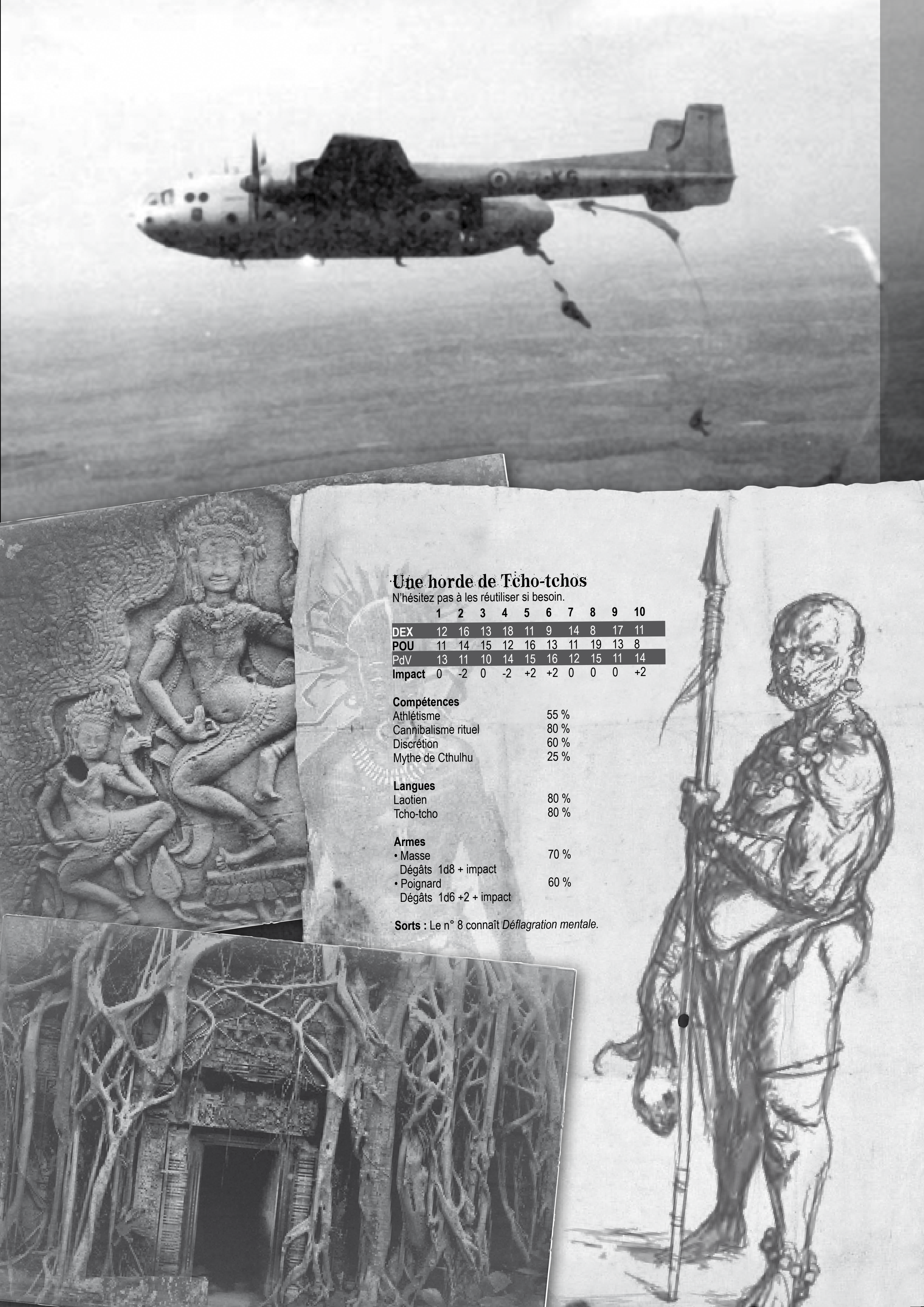
Langues

Allemand, Anglais, Arabe ou Russe	20 %
Français	80 %
Chinois, Laotien ou Vietnamien	30 %

Armes

• Baïonnette Dégâts 1d4 +2	40 %
• Coup de poing Dégâts 1d3	70 %
• Corps à corps Dégâts : spécial	65 %
• Fusil MAT-49 Dégâts 2d6 +1	65 %





Une horde de Tcho-tchos

N’hésitez pas à les réutiliser si besoin.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DEX	12	16	13	18	11	9	14	8	17	11
POU	11	14	15	12	16	13	11	19	13	8
PdV	13	11	10	14	15	16	12	15	11	14
Impact	0	-2	0	-2	+2	+2	0	0	0	+2

Compétences

Athlétisme 55 %
Cannibalisme rituel 80 %
Discrétion 60 %
Mythe de Cthulhu 25 %

Langues

Laotien 80 %
Tcho-tcho 80 %

Armes

- Masse 70 %
  Dégâts 1d8 + impact
- Poignard 60 %
  Dégâts 1d6 +2 + impact

Sorts : Le n° 8 connaît *Déflagration mentale.*

Mais heuuuu !

Certains joueurs ont tendance à ignorer le côté « épique » de ce genre de scène et à privilégier la survie de leur personnage à tout prix. « Charger les sectateurs, un M-16 dans une main et une grenade dans l'autre ? Très peu pour moi, je vais plutôt me glisser entre ces pierres, là, ramper un peu et me planquer jusqu'à ce que ça se termine. » Ce n'est pas bien grave : qui sait ce qui se dissimule dans ce recoin sombre ? Il n'y est sûrement pas seul…
Attendez-vous à des récriminations. *Vous* les avez envoyés au suicide ! Faites-leur remarquer que c'est *eux* qui ont mis le plan d'action en place, qu'ils ont eu des renforts, des explosifs, des armes… simplement, parfois, même les plans les mieux préparés foirent. C'est la guerre.
Et de toute façon, l'aventure ne s'arrête pas là !

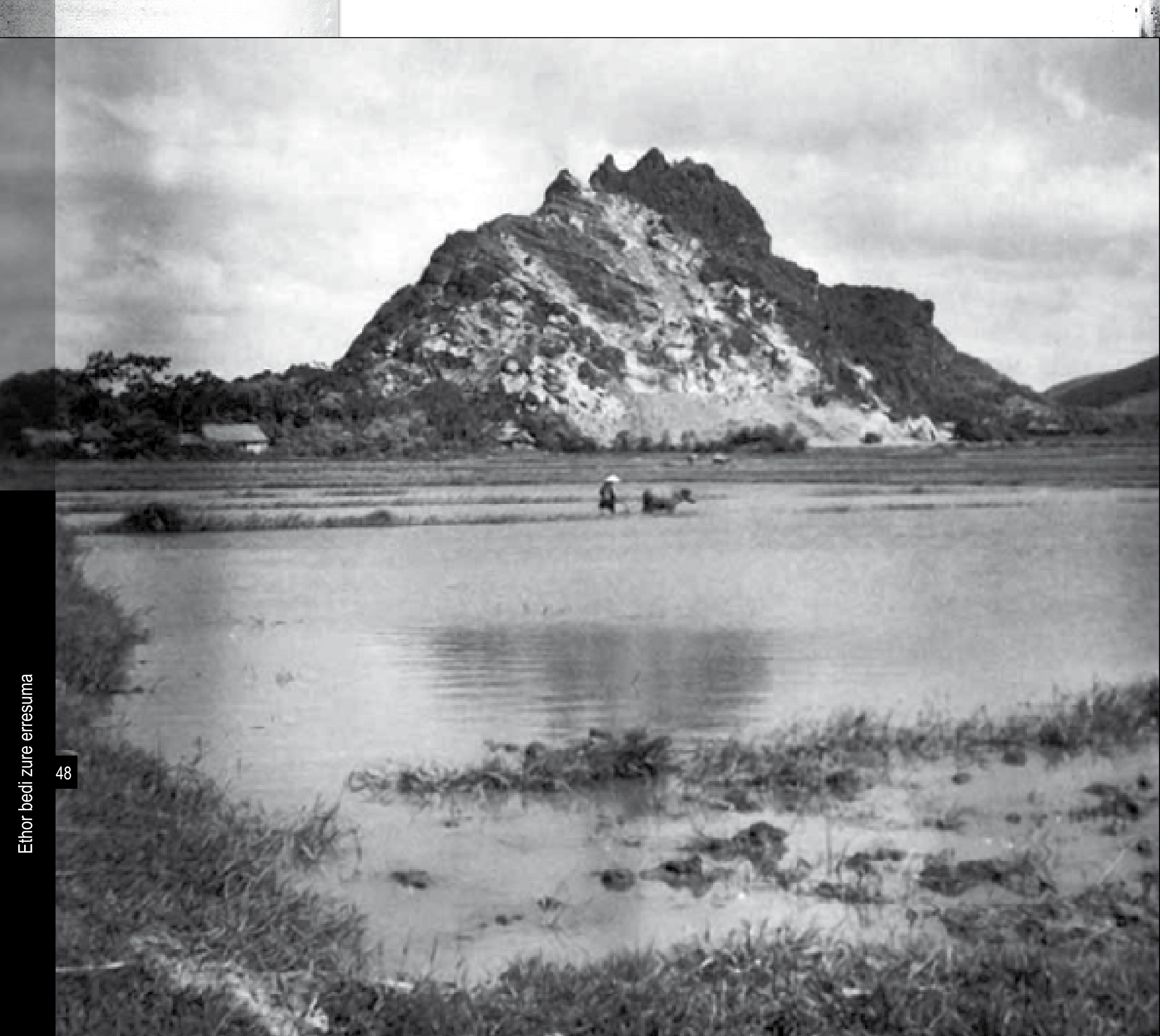
finale se fait sans trop de problèmes grâce aux mercenaires habitués à ce type d'opération. Neutralisation des gardes. Traversée d'un campement endormi. Des pains de C4, un explosif à haut pouvoir soufflant, sont posés « à l'aveugle » dans le temple. Encore quelques minutes et on va pouvoir rentrer à la maison…

Et tout tourne mal !

Soudain, un bruit à peine perceptible. Deux pierres qui frottent l'une contre l'autre ? Il y a peu de lumière, on n'y voit goutte. Là ! En direction de cette gigantesque statue ! Fritz, qui posait la dernière charge, pousse un hurlement. Des formes sombres semblent sortir des murs. Un humanoïde difforme plaque un mercenaire contre son visage, horribles bruits de succion… D'autres silhouettes semblent sortir des niches où, auparavant, se tenaient d'inoffensifs bouddhas… Cris, coups de feu, les Nord-Vietnamiens se réveillent. Avec un peu de chance, les investigateurs parviennent à sortir du temple. Les Viêt-Cong, les prenant pour des agents de la CIA, ouvrent le feu. Lorsqu'ils voient les « démons » qui les poursuivent, ils changent de cible. Pendant quelques rounds, nos héros ont l'illusion que la victoire est à leur portée… puis des dizaines de Tcho-tchos arrivent, accompagnés de « choses » encore plus monstrueuses : des frères de Chaugnar Faugn semblables au maître de Pedro.

Mercenaires occidentaux ou Nord-Vietnamiens, les nouveaux compagnons d'armes sont massacrés les uns après les autres. Appliquez impitoyablement les règles de SAN et de combat. La scène se termine avec des investigateurs fous, grièvement blessés ou comateux.

Fondu au noir…



Premier entracte

Un bond dans le temps,
un jour à la fois

Les faits pour le Gardien des arcanes

En 1970, au Laos, les personnages ont été capturés par les Tcho-tchos. Plutôt que de les sacrifier, ceux-ci ont jugé préférable de les convertir. En quelques mois, ils leur ont lavé le cerveau et en ont fait des adorateurs dévoués des Grands Anciens en général et de Chaugnar Faugn en particulier. Leurs compétences exceptionnelles et leur familiarité avec le monde occidental leur ont permis de progresser rapidement dans la hiérarchie du culte. Vers 1975, ils étaient tous chargés d'importantes missions, qu'ils ont remplies de manière plus que satisfaisante. Depuis, ils mènent une vie à base de sacrifices humains et d'atrocités diverses, avec la certitude que leur cause est juste et qu'après le retour des Grands Anciens, ils jouiront d'une position privilégiée à leurs côtés.

Deux ans avant le début de l'acte III, ils se sont vus confier une mission de confiance. Les grands prêtres tcho-tchos les ont chargés de convoyer le corps de leur dieu jusqu'à son domaine d'origine, les montagnes du Pays basque espagnol, conformément à la très ancienne prophétie qui annonce que Chaugnar Faugn reprendra sa place à l'occident du monde, conduit par des hommes blancs. C'est une étape importante de la fin des temps, et le succès du culte ne ferait pas l'affaire de tout le monde.

Au terme de leur voyage, en allant inspecter les cavernes en vue d'y installer Chaugnar Faugn, les personnages ont été capturés par des Mi-Go – qui, pour cette fois, prennent le parti de l'humanité. Les Fungis n'agissent pas par altruisme, cela va de soi, mais pour l'instant, ils préfèrent une Terre sans Grands Anciens.

Dans cette affaire, ils ont reçu l'aide d'un scientifique plus tout à fait humain, le professeur Véroneau, l'un des fondateurs de l'Étoile d'argent, l'un des groupes « précurseurs » de Félicie. Véroneau est censé être mort depuis 1936, mais il a survécu… et son parcours a déjà croisé celui des investigateurs, comme nous le verrons dans l'acte IV.

Faire sauter le conditionnement des Tcho-tchos n'a guère posé de difficultés à Véroneau, assisté de quelques Mi-Go fascinés par le processus. Dotés d'un sens moral flambant neuf et d'une santé mentale plus ou moins bien restaurée, nos héros ont été investis d'une nouvelle mission : dynamiter le réseau de cavernes qui devait servir de repaire à Chaugnar Faugn. Cette tâche accomplie, les Mi-Go leur ont rendu leur libre arbitre. L'un des leurs, un « scientifique », est chargé de les surveiller, mais davantage pour observer leurs actions que pour leur venir en aide. Cela ne l'empêchera pas de leur donner un coup de pouce de temps à autre. Ainsi, c'est lui qui les fera évader après leur arrestation par la police basque. Il préfère ses cobayes en liberté plutôt qu'en prison.

Véroneau prend un peu de champ, s'installant dans le monumental sanctuaire de saint Ignace de Loyola. Il a des projets pour les personnages, mais il veut d'abord savoir comment ils vont passer les prochaines semaines.

Quant à Félicie, prévenue de leur réapparition par des contacts au sein d'Interpol, elle envoie une équipe pour « clore le dossier » de cette sinistre bande de traîtres.

Pendant ce temps, dans un entrepôt attenant à la gare de Vitoria, Chaugnar Faugn attend… Il est affamé, sa patience a des limites et sa seule présence affecte le psychisme des humains. Elle a aussi un effet secondaire : il réveille les fantômes des légionnaires romains que ses adorateurs ont exterminés il y a deux mille ans. Tout le monde est en place.

Caméras… lumière… action !

Surprises !

Les investigateurs ne sont pas restés inactifs depuis 1970. Appliquez-leur les modifications suivantes.

- **SAN** : Théoriquement, ils devraient être à 0 de SAN, complètement fous et injouables. Grâce aux manipulations de Véroneau et des Mi-Go, ils ont retrouvé un embryon de stabilité. Il leur reste 30 + 1d10 points de SAN. Ne leur communiquez pas ce chiffre et faites vous-même tous les tests concernant cette caractéristique, quitte à truquer les résultats de manière à ce qu'ils restent capables de fonctionner.
- **Aplomb** : Octroyez-leur 2 points d'aplomb chacun pour tout ce qui concerne Chaugnar Faugn et son culte. Ils sont « blindés ». Cela ne les protège pas contre les autres entités du Mythe, par exemple les Mi-Go.
- **Caractéristiques** : Leur séjour parmi les sectateurs a quand même un bon côté : leur POU a considérablement augmenté. Il passe à 19 pour tout le monde, avec l'augmentation de Volonté qui va avec.
- **Magie** : Ils ont gagné 40 + 1d10 % en Mythe de Cthulhu. Tous connaissent quelques sorts, qui ont tendance à remonter à la surface de leur esprit lorsqu'ils peuvent être utiles. Pour d'anciens grands prêtres, *Contacter Chaugnar Faugn* est indispensable, mais après avoir fait sauter ses disciples, ils devraient se dire que ce n'est pas le moment de le lancer. Ils ont tous au moins un sort de combat comme *Flétrissement, Déflagration mentale, Terrible malédiction d'Azathoth* ou *Atrophie d'un membre*, et un moyen de rester jeune, probablement un sort franchement déplaisant comme Voler la vie. Créer un portail pourrait aussi s'avérer utile, mais il est dangereusement puissant. Tous savent Invoquer/Contrôler un Frère de Chaugnar Faugn. Ne leur donnez le moyen de contacter d'autres Grands Anciens que si vous vous sentez capable de gérer la discussion. Le matériel nécessaire aux invocations se trouve dans leurs chambres d'hôtel à San Sebastian.
- **Compétences** : Ils ont gagné INT x 5 points de compétences. Vous pouvez leur annoncer la bonne nouvelle au premier moment de calme et les laisser les répartir à leur guise, ou les attribuer secrètement vous-même, leur permettant de « réussir » des tests qu'ils auraient ratés s'ils avaient encore leurs compétences de 1970.
- **Sens moral** : On ne brise pas trente ans de conditionnement en cinq minutes. Il leur reste un fond de cruauté et une froide indifférence pour la vie humaine qui devrait les horrifier… s'ils prennent la peine d'y réfléchir. En situation de crise, ils vont toujours à la solution la plus efficace, et peu importe si quelqu'un meurt au passage. Faites-le passer à travers vos descriptions : « Tu veux t'enfuir ? C'est simple : briser la nuque du flic est tout à fait faisable. » Pas « assommer le flic » ou « faire diversion ». Non, lui briser la nuque. Ça va plus vite, et ça a le mérite de ne laisser aucun témoin. S'ils s'en rendent compte et qu'ils vous disent clairement qu'ils font un effort pour contrôler leurs tendances meurtrières, vous pouvez faire remonter leur SAN d'1d10 +3 points… tant qu'ils ne rechutent pas.

Et si… certains investigateurs sont morts au temple ?

Vous aurez beau faire, lors du combat final de l'acte II, les pertes de conscience et les comas risquent de ne pas fonctionner pour tout le monde. Certaines situations sont difficiles à maquiller, par exemple celle du gars qui se rue sur un groupe d'ennemis après avoir dégoupillé une grenade, ou celle de l'investigateur qui se tire une balle dans la tête pour ne pas être capturé.

Ce n'est pas un si gros problème. Les prêtres tcho-tchos connaissent le sort de *Résurrection*, et s'en servent sur les personnages abattus. Les « morts » sont quand même là dans l'acte III. Ils ont une vilaine peau rugueuse, une impressionnante collection de cicatrices et des séquelles plus ou moins déplaisantes, par exemple d'insoutenables migraines pour quelqu'un qui s'est pris une balle dans la tête. Les ressuscités ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de sorts pour rester jeunes… mais quelque part dans les montagnes du Laos, un prêtre immortel connaît la formule qui annule leur résurrection. Cette faiblesse risque de revenir les hanter dans l'acte IV, lorsqu'ils combattront directement la branche parisienne du culte de Chaugnar Faugn.

C'est quand, « le présent » ?

La première mouture de cette campagne a été rédigée en 1999. Ce qui était à l'époque l'acte II, et qui est aujourd'hui l'acte III, se déroulait alors en l'an 2000 sur fond de panique millénariste. Presque quinze ans plus tard, cet ingrédient n'a plus beaucoup de sens. Lors de la révision du texte, le « quand » s'est avéré un problème épineux. Fallait-il garder l'an 2000, ce qui permettait de maintenir un intervalle de trente ans entre les deux actes ? Sauter à une date précise, disons février 2014, et s'y tenir ? Fixer un « futur proche » en donnant une année ? Ou opter pour un « présent » plus flou, mais qui aura l'avantage de ne jamais se démoder ?

Cette dernière solution a été retenue. Elle permet de lâcher Chaugnar Faugn sans bouleverser l'histoire officielle – aucun dieu éléphant n'a saccagé le Pays basque en l'an 2000 et, au moment où j'écris ces lignes, en décembre 2013, il est douteux que Chaugnar se manifeste en 2014. Ou en 2015. Ou plus tard. Fixer une année à venir, proche ou lointaine, revenait à donner une « date de péremption » à cette campagne. En revanche, un « présent » qui ne recule jamais pour devenir « le passé »…

Il existe une autre raison, un peu plus insidieuse. Félicie, tout comme *Ethor bedi zure erresuma*, sont nés à l'ombre de *Delta Green*. C'est une dette qui mérite d'être reconnue. Là aussi, le temps a passé. Ce qui, en 1999, était un supplément imposant, mais unique, est devenu une gamme à part entière… en attendant de devenir un jeu de rôle indépendant. Or, il y a quelques années, dans une interview publiée par *Jeu de Rôle Magazine*, l'un des auteurs expliquait que si un jour, ils traitaient d'un « Delta Green à la française », ils envisageaient d'en faire une organisation jeune, tout juste fondée. OK. Les gars, je vous prends au mot. L'acte IV de la campagne anéantit Félicie, devenue anachronique dans un monde de métadonnées, de drones et d'armées privées. Vous avez une table rase sur laquelle travailler – et vous aussi, amis Gardiens, en attendant que Pagan Publishing comble le vide ! Si, bien sûr, ils le comblent un jour…

Notez que cette démarche s'adresse principalement aux amateurs de « continuité », un concept qui mérite d'être pris avec un peu de recul lorsqu'il est question du mythe de Cthulhu en général et de *L'Appel de Cthulhu* en particulier. Lovecraft lui-même n'a jamais fait de gros efforts pour rester cohérent d'une nouvelle à l'autre, ses continuateurs ont été pires et ainsi de suite pour les siècles des siècles, amen !

Acte III : Zuen Etorri – « Il est venu »

Pays basque, présent

Réveil !

Les personnages se réveillent allongés sur le bord d'une route de montagne. Il fait nuit, il neige et, visiblement, c'est le milieu de l'hiver. Ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils se trouvent. Ni de la date. Ni de la manière dont ils sont arrivés là. Leurs derniers souvenirs sont ceux de l'attaque du temple au Laos…

Ils sont habillés pour la montagne : chaussures de marche, gros pulls et vestes fourrées. Tout cela est boueux, mouillé et surtout dans un style qui n'est pas celui des années 70, pas plus que les montres qu'ils portent au poignet. Les pistolets automatiques et les grenades, dans le sac à dos que porte l'un d'eux, sont des modèles qui ne leur disent rien, mais ils ont la certitude qu'en cas de besoin, ils sauraient s'en servir. D'ailleurs, les pistolets ont été utilisés très récemment. Tous nos héros portent des estafilades plus ou moins profondes, et l'un d'eux est blessé, une vilaine morsure qui lui a fait perdre 4 points de vie. Ils n'ont aucun papier sur eux. En revanche, l'un d'eux tient un objet désagréablement familier : la statuette de « Ganesh », qu'ils n'ont pas vue depuis la fin de l'acte I.

La route est goudronnée et bien entretenue, rien à voir avec les pistes vietnamiennes. Entre deux rafales de neige, on distingue les lumières d'une ville au fond de la vallée. Faute de mieux, c'est la direction qu'ils devraient prendre. Au bout de dix minutes de marche, une voiture de police arrive, un véhicule aux formes étranges, arrondies, avec les mots « Guardia Civil » peints sur les portières. Les deux policiers qui en descendent portent des pantalons et des blousons kaki, bien différents des uniformes des policiers espagnols de 1970. Bizarrement, l'un d'eux est une femme.

Pensant avoir affaire à des touristes égarés, les deux agents demandent poliment aux personnages s'ils ont besoin d'aide, d'abord en espagnol, puis en anglais, et enfin en français. Par radio, ils passent un appel pour demander une camionnette : la voiture ne sera pas assez grande pour tout le monde.

Si on leur demande la date, ils paraissent surpris, mais répondent qu'on est dans la nuit du 1er au 2 février… d'une année « du présent », à votre convenance. Cette information devrait faire un choc aux personnages, d'autant plus qu'ils n'ont pas vieilli de manière visible depuis 1970. Il est environ deux heures du matin.

La situation se dégrade quelques minutes plus tard, après un autre appel radio. Les policiers deviennent brusquement soupçonneux, et commencent à poser des questions précises. Qui sont les personnages ? Que font-ils dans la région ? Où se trouve leur hôtel ? Pourquoi n'ont-ils pas de papiers ? Toutes questions qui devraient beaucoup embarrasser nos héros… Ils peuvent réagir comme bon leur semble. A priori, coopérer avec les autorités semble une bonne idée… Oui, mais qu'ont-ils fait ? S'ils se laissent conduire en ville, de quoi va-t-on les accuser ? Ont-ils gardé les armes ? Si oui, ça ne va pas arranger leurs affaires.

S'ils tentent de s'enfuir avant d'arriver en ville, ils peuvent y arriver, mais ils vont le regretter : ils se retrouvent perdus dans des montagnes inconnues, en pleine tempête de neige, et ils ont la police aux trousses. Malheureusement pour eux, la Guardia Civil est formée à traquer les terroristes en terrain difficile. Laissez-les errer pendant quelques heures, puis organisez-leur





Azpeitia

une capture à grand spectacle, avec un hélicoptère et un imposant déploiement de forces.
S'ils se laissent faire ou sont repris après une tentative de fuite, les policiers les conduisent à Azpeitia, la ville la plus proche. Comptant environ 15 000 habitants, elle possède une gendarmerie moderne, avec des cellules au sous-sol. Les personnages sont désarmés et enfermés séparément. Une évasion semble difficile.

Azpeitia

La journée du lendemain est marquée par un premier interrogatoire. Prenez chaque joueur à part et laissez-le s'empêtrer dans ses mensonges. Arrivé au troisième ou au quatrième, commencez à les confronter à leurs propres contradictions. Vous verrez, c'est une tactique redoutablement efficace ! Une fois que les policiers auront leur(s) version(s) des faits, ils commencent à poser des questions précises. La principale est : que faisaient-ils sur cette route perdue au milieu de nulle part ? Pourquoi étaient-ils armés et équipés comme pour une opération commando, deux heures après qu'un « glissement de terrain » suspect ait englouti le village voisin de Javahina, faisant une cinquantaine de morts ?
Les personnages devraient trouver la question excellente mais, malheureusement, ils n'en ont pas la moindre idée. En milieu d'après-midi, l'ambiance change. Jusque-là, les policiers se comportaient comme des professionnels : acharnés à découvrir la vérité, mais relativement courtois. D'un seul coup, ils cessent d'y mettre les formes. Ils les traitent comme des fauves, mobilisant au moins cinq hommes pour les reconduire en cellule, prenant des précautions extraordinaires pour leur apporter leurs repas, etc. Si les prisonniers demandent la raison de ce changement, ils s'entendent répondre quelque chose comme : « Luis a eu la bonne idée de faire une recherche sur les ordinateurs d'Interpol. On a eu vos dossiers. Espèces de fumiers ! » Nos héros passent une mauvaise nuit, entrecoupée de rêves angoissants, d'où surnagent des bribes d'images plus ou moins inquiétantes (voir l'encadré « Visions », p. 52).
La journée du lendemain, 3 février, est particulièrement morne. Les policiers ne prennent même pas la peine de les interroger. Ils sont en train d'organiser leur transfert à Vitoria. Comme dit le gros Henrique, le flic qui leur apporte leurs repas (à travers un guichet, et en tenant son pistolet de l'autre main) : « Vous verrez, la prison de Vitoria, c'est le luxe à côté d'ici. Tant mieux, en un sens, parce que j'ai dans l'idée que vous allez y rester un sacré bout de temps. J'ai pas lu tous vos dossiers, mais une dizaine de pays vont se disputer vos carcasses de salauds. Vous aurez le temps d'écrire vos mémoires… »
À minuit, les prisonniers sont réveillés par un claquement. Le verrou magnétique de leur cellule vient de s'ouvrir. Le couloir est désert. Dans la salle de garde, Henrique dort comme un bienheureux. Le reste du commissariat aussi. Tout le monde semble s'être écroulé là où il se trouvait. Pendules et montres sont arrêtées. En revanche, à l'extérieur, tout semble normal. Avant de se carapater comme s'ils avaient le diable aux trousses, les investigateurs les plus éveillés prendront peut-être le temps de fouiller le bureau du capitaine Jimenez à la recherche de leurs dossiers. Ils sont étalés sur le bureau, mais pas faciles à prendre pour autant : Jimenez s'est endormi dessus. Son sommeil n'a rien de naturel, et les personnages ne risquent pas de le réveiller, mais ils ne le savent pas… Leurs affaires sont bouclées dans une « salle des



Policiers espagnols

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	55
Aplomb	0

Compétences

Conduite : auto	55 %
Métier : enquête	50 %
Sciences humaines : droit	40 %

Langues

Anglais ou Français	30 %
Basque	50 %
Espagnol	80 %

Armes

• Revolver 9 mm 55 %
Dégâts 1d10

Visions

Dans leurs cellules, les prisonniers vont revoir la soirée qui a précédé leur capture. Ces flash-back peuvent être aussi flous et déconnectés les uns des autres que vous le souhaitez, ou former une série de scènes cohérentes qui ressemblent de manière troublante au raid sur le temple laotien... à une importante différence près. Cette fois, les personnages sont préparés et l'opération se déroule exactement comme prévu. Vous pouvez même la faire jouer !

- C'est le crépuscule. Le groupe sort d'un gros 4x4, quelque part dans un bois de pins, le camoufle sous des branchages, puis se rassemble autour d'une carte. Le personnage prend note des points de repère pour être sûr de retrouver la voiture, puis se joint au « briefing ».
- Approche furtive d'une caverne située à mi-pente. Le groupe fait de gros efforts pour éviter des sentinelles armées, en liquide deux vite et silencieusement, puis met d'étranges lunettes qui permettent d'y voir presque comme en plein jour.
- Escalade au-dessus de la bouche de la caverne et pose d'une première série de charges explosives. Elles sont plus compactes que celles dont les personnages ont l'habitude, et les détonateurs sont plus petits, mais cela ne semble pas les déranger... même ceux qui ne connaissaient rien aux explosifs en 1970.
- Visite éclair d'une série de cavernes où s'agitent des formes indistinctes, mais abominables. Un petit accrochage avec une paire de nabots à la peau sombre, au cours duquel l'investigateur blessé se fait mordre.
- Pose d'une nouvelle série de charges explosives. Tension, adrénaline... et une pointe de jubilation, mais cette émotion semble froide et lointaine.
- L'un des personnages découvre la statuette de Chaugnar Faugn dans une niche. Il hésite un instant, puis la prend, avec une expression indéchiffrable sur le visage – de l'amertume ? Du remords ?
- Évacuation éclair, au moment où les créatures se rendent compte de leur présence.
- Une explosion, de nuit, à flanc de montagne. Le groupe l'observe depuis l'autre versant. Le personnage éprouve la satisfaction du devoir accompli, alors même qu'un village entier disparaît sous l'avalanche.

Le sort de la statuette

Saisie par les policiers espagnols, elle est conservée dans la salle des preuves du poste de police d'Azpeitia. Les investigateurs peuvent l'y laisser ou la récupérer. Elle n'a de toute façon plus d'importance pour la suite, sa brève réapparition servant avant tout à « passer le témoin » entre la première et la seconde partie de la campagne.

Et si...

Ils ne passent pas par le 4x4 ?
C'est fâcheux, la voiture est leur seule piste vers le *Libertad*. Il vous reste à jouer la carte des souvenirs. Ils finiront par voir l'hôtel dans leurs cauchemars et par s'y rendre. Vous pouvez aussi choisir de les aiguiller directement vers le *Bar K* et l'entrepôt, les pistes qui partent de l'hôtel.

preuves », accessible grâce à la carte magnétique du capitaine. S'ils veulent juste des armes, ils peuvent en faire une jolie moisson sur les policiers. Sur le parking voisin, une demi-douzaine de voitures de police les attendent. Les clés ne sont pas sur les démarreurs, mais les récupérer à l'intérieur du commissariat ne pose pas de problèmes.

Où aller ?

Nos héros devraient comprendre qu'Azpeitia n'est pas sûre. Dans quelques minutes ou quelques heures, les policiers vont se réveiller... et une nouvelle chasse à l'homme va commencer.

N'oubliez pas de jouer à fond sur le « choc culturel » pendant ces premières heures de liberté. Les personnages ont loupé trois décennies. La voiture de police qu'ils ont volée est équipée d'un ordinateur embarqué et, bien sûr, d'un GPS... Plus tard, les téléphones portables et Internet devraient les surprendre, mais aussi une foule de petits détails de la vie quotidienne, allant des distributeurs automatiques à ces immenses télévisions plates aux images fabuleusement nettes qui proposent des douzaines de chaînes, toutes en couleur.

A priori, ils ont trois options : fuir vers la frontière française, essayer de se perdre dans une grande ville basque ou tenter de retrouver le 4x4 qu'ils ont abandonné dans les montagnes quelques jours plus tôt.

- **Vers la frontière.** Le poste de douane d'Irún est à quarante kilomètres. Union européenne ou pas, la frontière basque est toujours plus ou moins surveillée... et les fugitifs ne devraient pas être très chauds à l'idée de montrer leurs frimousses à des douaniers, surtout s'ils sont à bord d'une voiture de police volée. S'ils tentent leur chance, ils passent, mais n'hésitez pas à leur faire peur. Bayonne sera un bon point de chute.
- **Vers les villes.** S'ils choisissent de rester en Espagne, la plus proche est Vitoria, la capitale du Pays basque espagnol. Ils peuvent pousser jusqu'à Burgos, voire, s'ils se débrouillent pour faire le plein, jusqu'à Barcelone ou Madrid. Une fois là-bas, il faudra survivre sans argent, sans papiers et en étant traqué par toutes les polices d'Espagne. Ce n'est pas une bonne idée...
- **Vers le 4x4.** C'est la piste la plus prometteuse. Le retrouver en pleine nuit, dans un territoire peu familier, exige des tests d'Orientation et de Trouver Objet Caché. Soigneusement dissimulé, il est à peu près invisible de la route. Les clés sont cachées sous une grosse pierre, à quelques mètres de là. À l'intérieur, deux bonnes surprises les attendent. Pour commencer, le coffre contient une mallette bourrée de billets de cent... euros ? Ils vont sans doute se demander ce que c'est que ce truc qui ressemble à de l'argent de *Monopoly*, mais ils n'auront plus de problèmes de fric pour le reste du scénario...

Dans la boîte à gants, ils trouvent la fiche de location du 4x4. Il a été loué à l'agence Avis de San Sebastian, une station balnéaire proche de la frontière française. En allant sur place, et en consultant le contrat complet de location, ils remarquent, à la question « adresse du client », qu'il est indiqué : hôtel *Libertad*, San Sebastian. La voiture était louée jusqu'au 3 février. Ils vont devoir payer des pénalités de retard.

L'hôtel Libertad, San Sebastian

Le *Libertad* est un palace ultramoderne situé sur le front de mer, au milieu d'un paysage de station balnéaire chic et sans le moindre cachet, bâti sur le principe : « un restaurant, un magasin de souvenirs, un restaurant, un hôtel, un magasin d'articles de plage », le tout dans une architecture années 70 passablement horrible, qui devrait déconcerter les personnages.

Février est le cœur de la basse saison. L'hôtel fonctionne au dixième de sa capacité. Le personnel, réduit au minimum, se désintéresse des clients autant que faire se peut. Les investigateurs sont tranquilles. Aucun message ne les attend depuis leur départ, le 29 janvier.

Leurs chambres étaient réservées jusqu'au 3 février. Le réceptionniste mentionne qu'il a pu les leur laisser parce que l'hôtel est pratiquement vide, mais qu'il faudra qu'ils payent les nuits supplémentaires. Fera-t-il le rapprochement entre ces clients à éclipses et les terroristes que recherche la Guardia Civil ? Sans doute, mais ce sera après leur départ. Leurs chambres ont été faites, mais la femme de ménage s'est abstenue de fouiller leurs affaires. Heureusement, parce qu'elle aurait eu des surprises !

En plus de leurs vêtements de rechange et d'appareils photos déroutants (bon sang, où sont les pellicules ?), ils ont laissé dans leurs valises :

- Du petit matériel de sorcellerie (voir l'encadré « Surprises », p. 50).
- Des faux passeports. Trois chacun, nationalités et alias au choix. Qu'est-ce que ça veut dire « biométrique » ? Et qu'est-ce que c'est que cette « Union européenne » ?
- Un assortiment de postiches digne de *Mission impossible*, avec tout ce qu'il faut pour ressembler aux photos des faux passeports.
- Des billets d'avion pour Paris au départ de Bilbao. Leur vol était prévu pour la soirée du 3 février.
- Un smartphone de fabrication chinoise par personne. Pour des gens qui, quelques jours subjectifs plus tôt, se servaient de gros téléphones à cadran et pour qui avoir le 22 à Asnières était une aventure, le choc devrait être rude ! Ils « se souviennent » de leur fonctionnement et savent qu'ils sont « sécurisés ». Des notions étranges de « cryptage » flottent à la limite de leurs souvenirs. Ces gadgets sont flambant neufs, et en dehors des numéros de téléphone des autres membres du groupe, ils n'ont rien en mémoire.
- Une note manuscrite de la main de l'un d'eux, sur un drôle de petit carré de papier jaune autocollant (voir Document 3, ci-dessous).
- Une liasse de documents couverts de tampons des douanes espagnoles, concernant l'importation dans le pays d'une « antiquité orientale », d'un poids d'environ six tonnes. Elle les attend depuis le 29 janvier dans l'entrepôt 22-345 de la gare de Vitoria.

Les dossiers d'Interpol

Au cours de ces trois dernières décennies, les personnages n'ont vraiment pas été gentils. S'ils ont récupéré leurs dossiers, c'est le moment de les confronter à leur ancienne vie.

RDV MIGUEL
30/01 À 22H00.
BAR K.

Livre 7 : Ethor bedi
Document 3 – La note manuscrite

Un crochet par Javahina ?

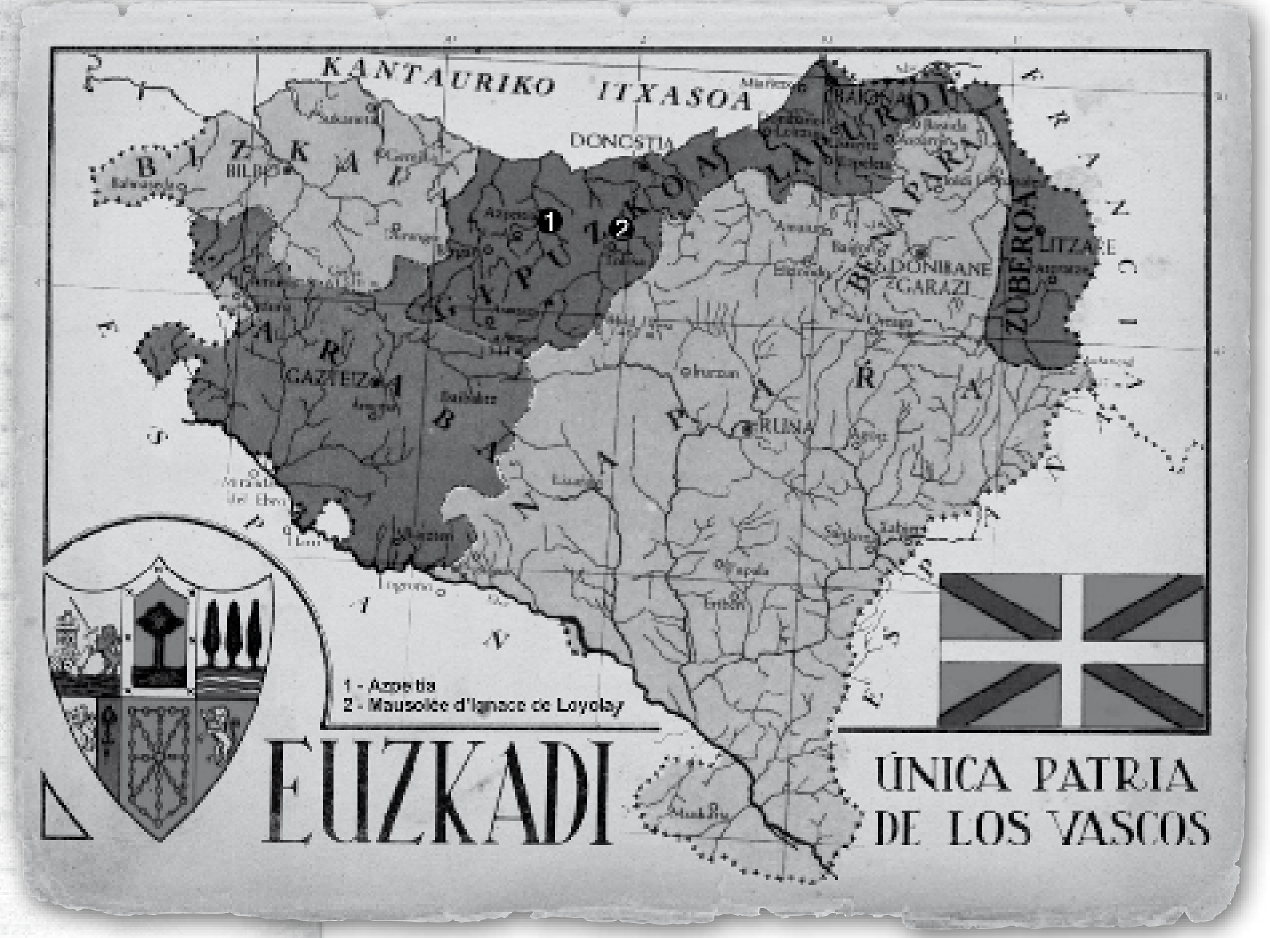
Par rapport au 4x4, le village se trouve juste de l'autre côté de la vallée. Les secours sont encore sur place et tentent toujours de récupérer des survivants, même si, quarante-huit heures ou plus après la catastrophe, personne n'y croit plus.

Les abords du village sont bloqués par des voitures de police, mais il est possible de passer par la forêt et de se mêler à la foule. Comme de coutume dans ce genre de tragédie, armée, police et institutions civiles travaillent côte à côte, et personne ne connaît tout le monde.

Le glissement de terrain a tout ravagé. Des tonnes de boue et de rocher ont rasé certaines maisons, en ont englouti d'autres… Quant à l'entrée des cavernes, elle a purement et simplement disparu. Il faudrait du matériel lourd et des semaines d'efforts pour la rouvrir.

Si les investigateurs prennent le risque de poser des questions, ils apprennent qu'il reste onze survivants, tous plus ou moins traumatisés. Ils ont été transférés à l'hôpital de Vitoria. Une enquête « de terrain » dans les villages alentours dessine le portait d'une communauté isolée, refermée sur elle-même et peu sympathique. De fait, les personnages finissent par se souvenir que ces gens étaient des amis… non, des cibles. des fidèles de Dieu… enfin, du dieu… de Chaugnar Faugn.





Le Pays basque

Une question d'âge

Interpol s'interroge sur la jeunesse éternelle dont semblent bénéficier ces criminels hors-norme. Ils devraient avoir largement atteint ou dépassé l'âge de la retraite, or ils semblent toujours en pleine forme. Parmi les pistes évoquées, des traitements expérimentaux dans de discrètes cliniques suisses, des greffes illégales commises par des chirurgiens nord-coréens… ou, tout simplement, leur remplacement par un fils ou un héritier qui aurait « conservé la marque », autrement dit le nom.

Sinon, les agents de Félicie leur mettront le nez dedans, plus tard dans l'aventure. Choisissez-leur un passé dans la liste ci-dessous ou inventez quelque chose. Les dossiers sont solides, complets, irréfutables. Et le pire, c'est qu'au cours des quelques nuits suivantes, le subconscient des investigateurs leur confirme qu'ils sont bel et bien coupables. Chacun d'eux commence à se souvenir des scènes qui figurent dans son dossier, et à moins de se forcer, ils n'en éprouvent guère de remords.

- L'un d'eux a fait carrière en Inde comme chasseur de touristes. Quand on connaît la région, c'est tellement facile de dépouiller et de tuer les Européens naïfs qui viennent d'arriver ! Entre 1975 et 1993, il a fait une soixantaine de victimes connues. Jusqu'au mois de juillet dernier, il était enfermé dans une prison de haute sécurité à Bénarès. Son évasion a fait onze morts parmi les gardiens. Le dossier s'arrête là, mais le personnage pense à sa détention comme à une « opération » fructueuse, qui lui a permis de recruter des dizaines de truands pour… quoi ? Il ne s'en souvient plus.
- Un autre a travaillé comme « conseiller » chez les Khmers rouges, au plus fort du génocide des années 76-79. Il est difficile de définir clairement ses actions, mais il semble avoir pris une part active aux massacres… Quoi qu'il en soit, il est recherché au Cambodge. Il a ensuite refait surface, toujours dans des rôles troubles, en ex-Yougoslavie, en Tchétchénie et au Darfour, entre autres.
- Un troisième a bâti une fortune monstrueuse grâce à l'exploitation du pavot dans le Triangle d'or. Il s'est ensuite diversifié en direction de l'Amérique du Sud, puis de l'Afghanistan, où il a entretenu des relations fructueuses avec les talibans, puis avec les seigneurs de la guerre qui leur ont succédé. Il y a environ cinq ans, il a démantelé son empire et s'est lancé dans une vie de riche oisif.
- Le quatrième apparaît aux côtés du « révérend » Jim Jones en 1977. L'année suivante, ses disciples du « Temple du peuple » se lancent dans un immense suicide collectif qui fait 900 morts. On le retrouve aux côtés de nombreux gourous douteux : ordre du Temple solaire, Heaven's Gate, sectes russes ou japonaises… À chaque fois, le personnage semble jouer un rôle d'idéologue ou d'éminence grise, et à chaque fois, l'affaire se termine par un suicide collectif.
- Enfin, le cinquième est soupçonné d'armer et de financer une multitude de groupes terroristes aux idéologies très différentes. Il est recherché par le FBI pour sa participation à deux attentats commis dans les années 80. L'un d'eux a tué un prix Nobel de biologie, l'autre le chef de l'opposition d'un important pays arabe. Le nom de ce cinquième est associé à des rumeurs concernant la Fraternité Noire, une sorte de super-internationale terroriste (dont l'objectif ultime est le retour des Grands Anciens, mais Interpol ne le sait pas).

Aucun des dossiers ne mentionne la « première vie » des investigateurs comme agents secrets français. Tous portaient des noms différents lorsqu'ils ont émergé sur la scène criminelle, dans la deuxième moitié des années 70. Tous ont fait profil bas depuis quelques années, et tous coulent des jours paisibles dans des pays exotiques et peu regardants sur l'identité de leurs résidents, à partir du moment où ils arrosent les bonnes personnes. Myanmar, Soudan, Asie centrale, Caraïbes… La planète regorge de coins de ce genre, mais l'Espagne n'en fait pas partie. Ils devraient se sentir très vulnérables, d'un seul coup, d'autant que les dossiers parlent d'un nouveau moyen d'identifier les criminels, l'ADN, encore plus infaillible que les empreintes digitales.

Vitoria

« Vitoria » est le nom d'usage de « Vitoria-Gasteiz », son nom officiel qui associe castillan et basque. Capitale administrative de l'Euskadi, la communauté autonome du Pays basque, c'est une ville de 220 000 habitants, avec un centre médiéval et des quartiers neufs, pas foncièrement différente de dizaines d'autres cités européennes. Le reste de cet acte s'y déroule.

Le « Bar K »

Une rapide balade à San Sebastian permet de constater… qu'il n'y a aucun bar de ce nom en ville. S'ils pensent à consulter l'annuaire de la province – où sont les annuaires papier, et qu'est-ce que ça veut dire « regarder sur Google ? » – ils s'apercevront qu'il est à Vitoria.
Situé dans une rue tranquille, juste derrière la cathédrale, le *Bar K* est presque invisible : une porte vitrée avec la mention « club privé », c'est tout. Le videur ne fait aucune difficulté pour les laisser rentrer. La salle, au sous-sol, est toute en lumières tamisées et soieries rouges et noires, avec une garniture d'hôtesses trop maquillées et un barman qui peut, moyennant finances, satisfaire pratiquement n'importe quel vice. À l'en croire, Miguel ne devrait pas tarder…
Effectivement, Miguel arrive en milieu de soirée. Crâne rasé, bouc, voix posée, avec au moins une mode d'avance sur le commun des mortels, Miguel se définit comme un « fournisseur ». Il paraît un peu surpris de revoir les personnages, mais pas particulièrement inquiet. En bon vendeur, il leur demande « s'ils sont contents de la marchandise ». Aux investigateurs de gérer la conversation comme ils l'entendent. Miguel ne sait pas qui ils sont au juste, mais il a conscience de traiter avec des « poids lourds », et il de-

Où sont passés les mercenaires ?

Qu'est-il arrivé aux gros durs qui escortaient les investigateurs au temple ?
Piotr le Polac apparaît dans le dossier d'Interpol du trafiquant de drogue, comme son « chef de la sécurité ». Il ne porte plus le même nom et paraît plus jeune qu'en 1970… mais le « PW » tatoué sur son bras est toujours là.
Quant aux autres, ils peuvent être morts, tout simplement, ou avoir survécu et s'être fait laver le cerveau comme les personnages. Dans ce cas, ils servent le culte, mais comment ? Occupent-ils des fonctions subalternes dans les temples laotiens de Chaugnar ? Sont-ils devenus les « fidèles bras droits » d'un ou plusieurs personnages ? Dans ce cas, ils apparaissent aussi dans leurs dossiers… mais ils ne se montreront pas avant la fin de la campagne. Enfin, ils sont peut-être devenus des figures de premier plan, comme les investigateurs. Dans ce cas, ils ont trempé dans tous les carnages africains depuis 1970, et Interpol veut savoir où ils sont, une question que les policiers espagnols ne manquent pas de poser aux personnages… qui n'en savent rien.






CLUB
PRIVE

Où est passée cette foutue caisse ?

José et Antonio sont coupables… en quelque sorte. Chaugnar Faugn n'est pas encore complètement conscient, mais il sent sa terre natale, et s'impatiente. Normalement, les personnages auraient dû le récupérer dans la journée du 2 février et l'emmener « chez lui », dans les cavernes de Javahina. Or, ils ne se sont pas montrés. Le Grand Ancien a décidé de prendre l'affaire en main.
José et Antonio, tous deux sous le contrôle mental du Grand Ancien, ont tracé un portail sur le sol de l'entrepôt, et ils ont fait passer la caisse à travers. La sortie ? Un local technique abandonné sous la mairie de Vitoria, auquel Antonio, qui y avait travaillé, pensait comme un endroit sûr. Ce n'est pas un gros progrès, mais cela place Chaugnar en plein centre-ville.

vient vite nerveux s'ils lui posent des questions anormales. Ils devraient finir par comprendre que Miguel leur a vendu les armes qu'ils avaient lors de leur arrestation. Qui les a mis en contact ? Ben, l'un des personnages, pourquoi ? (Logiquement, ce devrait être celui qui fricote avec des terroristes.)
En tant que piste, l'intérêt de Miguel s'arrête là. En tant que fournisseur de gadgets mortels, en revanche, il peut encore s'avérer utile. Il a de tout, pour tous les goûts, depuis des cartouches de gaz lacrymogène antiémeute jusqu'au fusil d'assaut en passant par une variété d'armes de poing à peu près infinie. C'est le moment de faire plaisir aux joueurs passionnés par les trucs qui font « pan » ou « boum ». Les plus réfléchis se diront, avec inquiétude, que si vous leur accordez tout ça, c'est que ça risque de servir… ou pire encore : que ça ne va servir à rien.
Plus tard dans le scénario, Miguel peut être abattu par l'un des groupes en présence – par exemple, les hommes de Félicie – ou être recyclé en une version basque de Huggy les bons tuyaux. Il a des contacts partout, du cabinet du maire à la pègre de la ville en passant par l'ETA. Il peut aussi succomber à l'influence de Chaugnar Faugn et se perdre dans la foule.

L'entrepôt 22-345

Les investigateurs ont le choix entre deux tactiques : s'introduire clandestinement sur place, histoire de voir de quoi ils ont hérité, ou se faire connaître comme les légitimes propriétaires de la caisse.
Dans le premier cas, ils vont vivre quelques péripéties. Se laisser enfermer dans l'entrepôt est un jeu d'enfant, du moins pour des individus de leur trempe. Malheureusement, la caisse n'est plus là et en sortant, ils tombent nez à nez avec la police.
Dans le second, ils voient directement **M. Ribeira**, l'administrateur de l'entrepôt. Sincèrement navré, il leur explique que leur caisse a disparu dans la nuit du 2 au 3 février, soit au moment où les investigateurs passaient leur seconde nuit en prison à Azpeitia et revivaient leur raid sur les cavernes. Non, il ne s'explique pas comment une caisse de trois mètres de haut sur quatre de large, contenant une statue de pierre massive, a bien pu disparaître.
En revanche, il est très soulagé que les personnages soient là : l'inspecteur chargé de l'affaire aimerait beaucoup leur poser quelques questions… Histoire d'achever de leur saper le moral, **l'inspecteur Juan Ordoki** est un flic compétent et intelligent. Il n'a aucune raison de faire le lien entre un riche collectionneur d'objets d'art extrême-orientaux et la bande de terroristes que ses homologues de la Guardia Civil recherchent à travers toutes les Pyrénées, mais si les personnages ne font pas l'effort de bluffer un minimum, il sent que quelque chose cloche… Ses questions, anodines en elles-mêmes, devraient faire transpirer un peu les personnages. À quoi ressemble la statue ? Auprès de qui l'ont-ils achetée ? Combien vaut-elle ? Connaissent-ils des collectionneurs assez dépourvus de scrupules pour la voler ?
À vous de voir ce que va devenir l'inspecteur. S'il serre les investigateurs de trop près, leur « surveillant » mi-go se débarrassera de lui. D'un autre côté, il pourrait devenir un auxiliaire précieux pour les Félicie.
Du point de vue de l'inspecteur, le vol est un mystère total. La caisse a disparu vers 4 heures du matin, escamotée dans un entrepôt fermé à clé, dont le quai de chargement a été sans cesse surveillé par le gardien du parking attenant. Sa guérite vitrée est juste en face de la porte, et un camion serait obligatoirement passé devant lui. Les caméras de surveillance situées sur le parking n'ont rien repéré d'anormal. Les veilleurs de nuit qui sont censés patrouiller les locaux ont tous été interrogés, et ils n'ont rien vu. Si les personnages s'arrangent pour examiner les lieux, ils trouvent un élément de réponse, sous la forme de très fines marques à la craie sur le sol bétonné de l'entrepôt. Un test de Mythe de Cthulhu permet de les identifier comme les restes d'un portail. Il est malheureusement trop endommagé pour être reconstitué. Mais il a bien fallu que quelqu'un le trace… et il n'y avait que les veilleurs de nuit sur les lieux.
Ils sont douze pour surveiller tout l'entrepôt. Normalement, ils font leurs rondes par paires, toutes les heures environ. José et Antonio, l'un des binômes, finit par attirer l'attention des personnages. Antonio a tendance à répéter texto le témoignage qu'il a donné à l'inspecteur. La première fois, on ne remarque rien, mais si les investigateurs l'interrogent une seconde fois, ils devraient tiquer. José, quant à lui, est un peu pâle, et il reconnaît volontiers qu'il se sent « vaguement malade », mais qu'il n'a pas osé quitter son poste, de peur d'être renvoyé… ou pire, soupçonné par la police. L'un comme l'autre mènent une vie tout à fait ordinaire. Ils sont mariés ; José a deux enfants, la femme d'Antonio attend son premier pour le printemps…

Le règne de Chaugnar Faugn

La présence du Grand Ancien n'est pas sans conséquence. Après tous ces millénaires passés loin de chez lui, il rentre enfin à la maison. Sa présence affecte la population de la ville. Il n'en est pas conscient, et pourrait atténuer cet effet s'il le souhaitait, mais à quoi bon ? Il s'éveillera bientôt, autant que l'environnement soit déjà à son goût.
Par convention, le « jour 1 » de la chronologie

suivante est celui de l'arrivée des personnages à Vitoria. Soit dit en passant, ceux-ci sont complètement immunisés à l'influence du Grand Ancien. Les Mi-Go y ont veillé.

Jour 1

- Il fait doux et il pleut. La télévision parle de risques d'inondation. Les averses continuent toute la semaine, devenant de plus en plus violentes.
- Dans l'après-midi, les six éléphants du zoo de Vitoria s'entre-tuent après avoir tenté de s'échapper. La nouvelle fait les gros titres.

Jour 2

- **Nuit du jour 1 au jour 2** : Les déséquilibrés commencent à cauchemarder. Vitoria possède deux maisons de fous… pardon, deux « centres de repos ». Mais le gros des déments bénéficie d'un programme de « vie ouverte ». Autrement dit, faute d'argent pour les garder enfermés, on les a lâchés dans les rues. En temps normal, ils s'y débrouillent plus ou moins bien. Les moins fortunés occupent des squats ou des chambres d'hôtel miteuses dans les banlieues sordides. Les ondes psychiques de Chaugnar les touchent durement.
- **Fin d'après-midi** : Les personnages reçoivent un message anonyme sur leurs smartphones (voir Document 4, ci-contre). Impossible d'y répondre ou de trouver le numéro d'origine.
- **Soirée** : Premiers suicides parmi les déséquilibrés.

Jour 3

- Les chiens et les chats deviennent très nerveux.
- À 6 heures du matin, Andrès Puentes, un chômeur sans histoires, égorge sa femme et ses fils, boit leur sang et leur inflige des mutilations rituelles. La presse couvre l'affaire comme un banal fait divers. Un meurtre très similaire se produit à l'autre bout de la ville en milieu de journée. Cette fois, le tueur est un retraité qui, une fois sa femme massacrée, prend sa petite-fille en otage. Il est abattu par la police. D'autres crimes identiques se produisent au cours des deux jours suivants.
- Dans la soirée, la télévision locale ouvre son journal par un sujet sur « une brusque épidémie de suicides parmi les malades mentaux ». Les journalistes se concentrent sur les suicides, et ne parlent pas des cauchemars.
- Dans la nuit du jour 3 au jour 4, même les dépressifs légers et autres individus « limites » font des cauchemars monstrueux.

Jour 4

- **Nuit du jour 3 au jour 4** : Les enfants commencent à rêver du Grand Ancien. Chez la plupart, cela se traduit simplement par la production de dessins d'hommes-éléphants très laids. Les plus sensibles deviennent fous. Ils fuient leurs maisons et entament une carrière « d'enfants sauvages », dormant dans les caves d'immeubles abandonnés. Ils ne sont qu'une poignée au jour 4, mais sont des centaines le lendemain et des milliers au jour 6.
- **Dans la journée** : Sans raison apparente, des gens quittent leur travail. Ils errent dans les rues, désorientés. Ils ne sont encore que quelques dizaines, mais le phénomène prend de l'ampleur dans les jours qui suivent.
- **En fin d'après-midi** : Nouveau message sur les smartphones des investigateurs (voir Document 5, page suivante).
- **Dans la soirée**, des fantômes de légionnaires romains commencent à arpenter les rues. Casqués et cuirassés, armés d'épées et de javelots, évoluant seuls puis par petits groupes, ils patrouillent, sans intervenir dans le monde des vivants. De loin en loin, on en voit qui combattent de petits fantômes à la peau sombre, couverts de tatouages et armés de haches de pierre. Ils n'apparaissent pas sur les photos ou les images des caméras, et se dissipent quand on tente d'occuper le même espace qu'eux.

Jour 5

- Trois autres crimes atroces se produisent dans la journée. La presse parle de meurtres rituels inspirés par une secte, alors que les tueurs ne se connaissaient pas entre eux et qu'il n'y a pas l'ombre d'un gourou à l'horizon.
- Les « errants » sont des centaines. La presse commence à parler de ces « zombies ». Il est encore possible de les faire sortir de leur transe, mais cela devient de plus en plus difficile.
- Les chiens prennent massivement la fuite. Les rues sont brusquement pleines de braves clébards courant éperdument vers le sud. Ceux qui ne peuvent pas fuir paniquent au point d'attaquer leurs

Un effet spécial bon marché

Au lieu de donner les Annexes IV, V et VI aux joueurs sous leur habituel format papier, profitez de l'abri de votre écran pour leur envoyer des SMS lorsque vous sentez que la tension retombe.

Livre 7 : Ethor bedi
Document 4 – Premier SMS





Livre 7 : Ethor Bedi
Document 5 – Deuxième SMS

propriétaires. Quant aux chats, la plupart disparaissent sans laisser de traces.

- Les réseaux sociaux sont pleins d'images amateur troublantes. Dans la soirée, les médias nationaux s'avisent qu'il se passe quelque chose de « bizarre » à Vitoria, sans arriver à se mettre d'accord sur ce que c'est.
- **Nuit du jour 5 au jour 6** : Sur une impulsion qu'ils ne comprennent pas eux-mêmes, des individus sains d'esprit décident de se réfugier dans la mort. Dans une boîte de nuit du quartier chic, Juan Ybarra, le chanteur de Guernica, un groupe de rock local, s'immole par le feu sur scène. Un médium se jette de la plus haute tour de la cathédrale. Un écrivain connu se crève les yeux en direct pendant une émission littéraire.

Jour 6

- Les « zombies » sont maintenant des milliers à errer sans but. Il devient difficile de les sortir de leur transe. Les plus atteints oublient leur langue maternelle et commencent à s'exprimer dans un dialecte basque primitif qui ferait la joie des linguistes s'il était possible de l'étudier.
- Une manifestation de chômeurs prévue de longue date dégénère sans raison. Au bout d'une douzaine d'heures d'affrontements de plus en plus violents, les autorités se résignent à constater qu'elles ont affaire à un mouvement incontrôlable. Les forces de l'ordre ont tendance à se débander et à rejoindre les « zombies »… Tout comme les émeutiers, d'ailleurs.
- Dans la nuit, une légion romaine entière défile dans Vitoria. Les fantômes laissent des images floues sur les appareils photo, ils suivent le tracé des rues au lieu de passer à travers les murs, et si on tente d'occuper leur espace, on sent une résistance.
- Premières coupures d'électricité, dues aux conditions climatiques désastreuses.
- Les trois éléphants d'un cirque, plus chanceux que leurs congénères du zoo, parviennent à s'échapper et à parcourir les dix kilomètres qui les séparent du centre de Vitoria. Ils s'installent dans le *parque de Zabalgana*, un grand parc à l'ouest de la ville. À leur manière, ils sont aussi perturbés que les humains, mais ils récupéreront plus vite.
- Les autorités espagnoles tentent de couper Internet et les réseaux téléphoniques dans tout le Pays basque, dans l'espoir d'éviter que des informations incontrôlées ne propagent la panique dans le reste du pays. Inévitablement, cette décision a l'effet inverse. La presse internationale commence à s'intéresser à la crise, vue par le prisme « d'émeutes de la faim ». Des journalistes venus de l'Europe entière affluent à Bilbao.

Jour 7

- Les gens les plus sensés décident plus ou moins simultanément de « prendre des vacances » ou de partir en « voyage d'affaires ». Vitoria connaît les pires embouteillages du siècle. Bloqués, les fugitifs craquent. On assiste à des bagarres meurtrières. L'armée essaye de canaliser les flux, mais certains soldats ouvrent le feu, sans raison, sur des civils.
- Des hélicoptères de la presse, puis de l'armée, s'écrasent lorsque l'équipage oublie comment les piloter.
- Autour de midi, les smartphones des investigateurs délivrent un dernier message (voir Document 6, page suivante).
- Les « zombies » sont des dizaines de milliers. Les pillages et les émeutes s'étendent à toute vitesse, on assiste à des lynchages.
- Les gens sains d'esprit – il en reste, et même beaucoup – commencent à affronter les premières pénuries.
- Si les investigateurs n'ont rien fait, les légionnaires sont pleinement matériels, et se préparent à passer à l'offensive contre Chaugnar Faugn. Ce sera un massacre.
- Dans la soirée, l'armée établit un cordon de sécurité autour de la ville. Plus personne ne sort. Ce périmètre tient tant bien que mal, mais la zone d'influence de Chaugnar Faugn ne cesse de s'étendre.
- La France annonce qu'elle passe en Vigipirate écarlate et qu'elle établit un « filtrage renforcé » de la frontière

Ambiance de l'acte III

Pour les personnages, cet acte commence par deux questions inhabituelles : quand sommes-nous ? Et *qui sommes-nous ?* Après un petit moment de calme destiné à les aider à retrouver une partie de leurs souvenirs, l'aventure continue par un mystère. Qui les a fait s'évader ? À partir de là, ils vivent une courte enquête qui devrait les aider à reprendre leurs marques. Et ensuite, le scénario dérape une nouvelle fois dans quelque chose de différent. Lors de l'éveil de Chaugnar Faugn, faites monter la tension aussi vite et aussi brutalement que possible. Les personnages se tiennent au beau milieu d'un cataclysme !

L'Appel de Cthulhu est un jeu fondamentalement statique. Les investigateurs remportent des victoires invisibles, retardant le réveil des Grands Anciens de quelques années, siècles ou décennies, avant de passer le témoin à leurs successeurs, et ainsi de suite de siècle en siècle, cérémonie après cérémonie, sorcier après sorcier… Mais que se passerait-il si cet équilibre basculait ?

Chaugnar Faugn n'est ni le plus puissant ni le plus redoutable des Anciens, mais son réveil suffit à changer l'aimable et prospère capitale du Pays basque en un enfer boueux, parcouru de bandes de déments armés et violents. C'est un moyen de donner aux personnages une idée de ce qui se passera le jour de la Fin des Temps.

Sur un plan plus philosophique, les actes II et III donnent aux personnages l'occasion de comparer une catastrophe d'origine 100 % humaine – la guerre civile cambodgienne – et un désastre d'origine 100 % surnaturelle – une ville dévastée par un Grand Ancien. Les deux sont horribles, mais à voir Chaugnar faire régresser de pauvres gens jusqu'à l'animalité, on pourrait *presque* trouver des excuses aux Khmers rouges. C'étaient des fanatiques aussi monstrueux dans leur genre que le dernier des Tcho-tchos, mais ils massacraient dans l'espoir de faire naître un homme nouveau, libéré de son passé et de ses conditionnements. Peut-être avaient-ils compris quelque chose d'important sur la nature humaine ? À moins, bien sûr, que cette comparaison ne soit qu'une variation sur le thème de la peste et du choléra. Laissez les joueurs se forger une opinion sur la question.

franco-basque, puis de toute la frontière avec l'Espagne. Elle envoie aussi quelques tonnes de matériel d'urgence pour les réfugiés.

Jour 8

- Des centaines de journalistes venus du monde entier spéculent à distance prudente sur ce qui se passe. Brusque épidémie ? Attentat géant ? On parle beaucoup de l'ETA, surtout pour se demander pourquoi elle s'en prendrait à une ville basque plutôt qu'à, disons, Madrid…
- L'aéroport de Bilbao est fermé.
- La population se divise en trois groupes : une majorité de « zombies » qui fonctionnent au ralenti, une forte minorité de fous frénétiques qui pillent, incendient et festoient sur le cadavre de la ville, et une petite minorité de survivants sains d'esprit, terrés chez eux. Certains tentent de fuir à pied ou sortent pour se procurer de la nourriture. Pour la plupart, ils finissent très mal.
- Vitoria n'est plus survolée que par des drones civils et militaires.
- L'électricité est définitivement coupée dans toute la province, et cette fois, la météo n'y est pour rien. Chaugnar Faugn a décidé que ces électrons vagabonds dérangeaient sa méditation. Les lignes à haute tension cessent tout simplement d'être conductrices. Les groupes électrogènes, les moteurs des véhicules et tous les objets électroniques alimentés par des batteries ont des ratés. Ils tombent en panne à leur tour au jour 10.
- Les groupes des forces spéciales espagnoles envoyés en reconnaissance ne reviennent pas. Ils rejoignent les « zombies ».

Le destin des veilleurs de nuit

José et Antonio sont la seule piste des investigateurs, qui vont certainement les garder à l'œil le plus longtemps possible.

Dans la soirée du jour 3, José étrangle sa femme et ses enfants avant de se pendre.

Le lendemain, jour 4, Antonio ne se présente pas à son travail. Avec sa femme, il a rejoint les premiers « paumés » qui errent dans les rues. En vingt-quatre heures, il devient le chef d'un groupe d'une trentaine de marginaux, auxquels il prêche la fin de la civilisation et l'avènement d'un Nouveau Dieu. Tout ce petit monde zone gravite entre la gare et la mairie. À partir du jour 5, ils restent sur la place de l'hôtel de ville. Plus exposés que les autres à l'influence du Grand Ancien, ils dégénèrent de manière visible. Leur dos se voûte, leur peau s'assombrit, leurs traits s'épaississent…

En quelques jours, Antonio sera devenu un homme de Neandertal tout à fait présentable. Certains de ses compagnons continuent leur « involution », devenant des choses impies, blasphématoires, protoplasmiques et cannibales. Ces créatures rampent ou coulent dans les égouts, d'où elles rejoignent les caves de la mairie. Elles y font une garde d'honneur à Chaugnar Faugn, toujours dans sa caisse.

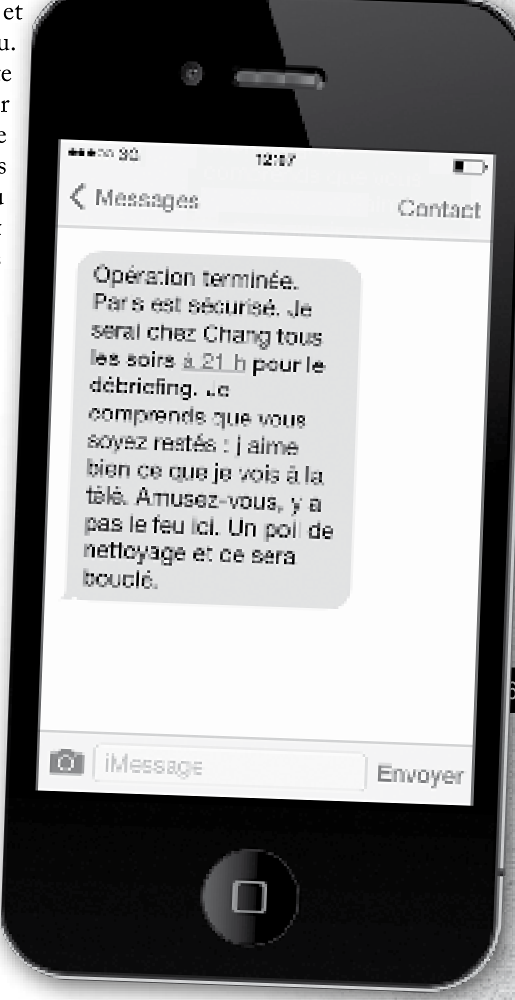
Interférences

Le retour des personnages et l'éveil de Chaugnar Faugn intéressent pas mal de monde.

La météo

La pluie continue sur tout le Pays basque, de plus en plus violente, au point de ressembler davantage à une mousson cambodgienne qu'à un hiver européen pourri. À la fin de la semaine, certaines vallées sont inondées, d'autres sont coupées du monde. L'électricité ne fonctionne plus que de manière sporadique. Le huitième jour, les lignes sont définitivement coupées.

Livre 7 : Ethor Bedi
Document 6 – Troisième SMS



Quatre groupes agissent dans l'ombre, autour des investigateurs : le Fungi qui les surveille ; les sectateurs de Chaugnar Faugn qui veulent retrouver leur dieu, quitte à leur passer sur le corps ; Félicie qui désire se venger de leur « trahison » de 1970, et le professeur Véroneau qui souhaite se servir d'eux.

Le Mi-Go

Le surveillant des investigateurs est un scientifique, l'équivalent fungi d'un éthologue. Chaugnar Faugn lui est totalement indifférent. En revanche, les personnages l'intéressent au plus haut point. L'expérience qui leur a rendu mémoire, santé mentale et libre arbitre est une première, et il veut absolument qu'elle soit menée à son terme. Que ce terme soit leur guérison pleine et entière ou, au contraire, un retour à la folie ne fait guère de différence. En revanche, il tient beaucoup à leur intégrité physique, et se fait un devoir de les débarrasser des nuisances mineures. En fonction des faits et gestes du groupe, la liste pourrait inclure les Félicie, l'inspecteur Ordoki, les sectateurs, José et/ou Antonio… Parmi ses méthodes de travail :

- L'ennemi des personnages est retrouvé mort, à moitié disséqué par des instruments extrêmement tranchants. Le médecin légiste reste perplexe : même un laser n'aurait pas fourni une coupe aussi nette.
- En combat, le Mi-Go plane, invisible, au-dessus du champ de bataille, et abat leurs adversaires. Il utilise une arme qui ne projette aucun « rayon » visible. Voir le type qui va les descendre s'écrouler subitement, gelé à mort, devrait perturber les personnages…
- Dans des situations plus calmes, il fait intervenir le **docteur Diarru**, un psychologue de Vitoria et, accessoirement, un allié des Mi-Go. Diarru est un homme corpulent, moustachu et plein d'humour. C'est un excellent psychanalyste. Il prend contact prudemment, sans doute par téléphone, en se déclarant « l'ami des amis qui vous ont aidés à redevenir vous-mêmes ». Il peut les aider à gérer leurs flash-back ou leur donner des conseils sur l'éthique. Bien sûr, il fait un rapport quotidien à son véritable employeur, qu'il ne connaît que comme une « voix bourdonnante » au téléphone. Si les personnages le brutalisent pour le faire parler, le Mi-Go prend note et évite dorénavant d'exposer de précieuses ressources.

Les sectateurs

Le Pays basque est, depuis des milliers d'années, l'un des principaux foyers du culte de Chaugnar Faugn. Certains occupants des montagnes ont collaboré avec les Miri Nigri, les « enfants » humanoïdes du dieu-éléphant. Dans certains villages isolés, des croisements impies ont eu lieu, donnant naissance à des hybrides comme « Pedro Gomez », que les investigateurs ont croisé dans l'acte I. Cela ne veut pas dire que le culte est très influent ou très répandu. Au contraire, il est replié dans une poignée de villages montagnards, dont Javahina était le plus important. Il en existe d'autres, et leurs chefs sont sensibles à l'influence de Chaugnar Faugn. Ils veulent récupérer leur dieu… et comprendre ce qui s'est produit. Il aurait dû leur être livré par les personnages !

- Au jour 3, une douzaine de « paysans » arrivent à Vitoria par petits groupes. Ils s'installent dans des hôtels bon marché de la périphérie et commencent à sillonner la ville, à la recherche de leur maître.
- Ils découvrent la caisse dans l'après-midi du jour 4. Soulagés, ils s'éparpillent en ville, dans l'idée de noyauter les groupes de « zombies » et de les organiser de manière à en faire des gardes pour leur dieu. Contrairement à ce que les investigateurs s'imagineront peut-être, ils ne sont pas à l'origine des troubles, ils se contentent d'en profiter.
- À partir du jour 6, ils participent avec enthousiasme aux pillages et aux massacres. Enfin, la société humaine va tomber !
- Dans la nuit du jour 8 au jour 9, un camion renfermant un frère supérieur de Chaugnar Faugn parvient à franchir les barrages de l'armée. La créature se dirige vers l'hôtel de ville. Son idée est d'ouvrir un portail vers un réseau de cavernes moins important que celui de Javahina, mais capable d'accueillir le Grand Ancien. Le dieu peut accepter ou refuser, selon la manière dont la situation a évolué.
- Les sectateurs ne savent pas à quoi s'en tenir vis-à-vis des personnages. Ils les connaissent de vue, et les croient encore de leur côté. Leur première réaction, en les croisant, est le soulagement. « Nous pensions que vous étiez morts. Que s'est-il passé ? Comment pouvons-nous vous aider ? » Si les investigateurs font preuve de finesse, ils peuvent les envoyer chasser le dahu, ou mieux, les précipiter vers un piège mortel. S'ils optent pour la violence, les sectateurs se dispersent et les ajoutent à leur liste d'ennemis. Ils tentent de dresser les « zombies » contre eux, ou de les faire attaquer par des émeutiers, ou n'importe quelle autre tactique qui n'exige pas beaucoup de personnel.
- Le chef du groupe s'appelle Sanche. C'est un vieil homme maigre et noueux, avec une barbe blanche mal taillée et une cigarette au bec. En temps normal, c'est

Variables

Et si… les investigateurs tentent de contacter Chaugnar Faugn ?
C'est simple : il répond. Les personnages sont submergés de visions monstrueuses, où ils se prosternent dans le noir au milieu d'une foule d'humanoïdes dégénérés. Le dieu les appelle. Il leur montre la cave où il est bloqué, une image qui, hélas, ne les avance pas à grand-chose. Il a besoin d'eux, ses meilleurs serviteurs. Il les aime. Il les récompensera.
Isolez-vous avec chaque joueur et voyez comment il réagit aux flatteries du Grand Ancien. La plupart reculeront avec horreur à l'idée de rejoindre le camp ennemi… mais vous en trouverez peut-être un ou deux qui seront ravis de poignarder leurs petits camarades dans le dos. Donnez à ces « relaps » plusieurs occasions de reprendre leurs esprits. Au pire, pour éviter le massacre, faites intervenir Véroneau ou le Mi-Go.

Et si… les investigateurs retrouvent la caisse ?
C'est très bien, mais à quoi bon ? Ils ne peuvent strictement rien faire à Chaugnar Faugn, et celui-ci n'est pas ouvert à ce que les humains appellent une « discussion ». Même ses prêtres savent que communiquer avec lui est souvent futile. Il se laisse déplacer sans protester tant que les personnages restent dans le nord-est de l'Espagne. Si on tente de l'en éloigner, il s'anime, faisant juste les efforts nécessaires pour rester chez lui, démolissant à mains nues la carlingue d'un avion et se laissant tomber de quelques centaines de mètres si besoin est. Il « connaît » les personnages – après tout, ce sont ses prêtres – et ne leur fait rien tant qu'ils ne l'attaquent pas directement. En revanche, malheur aux passants innocents !

un paysan matois, mais là, il est en pleine crise mystique – bientôt, il verra son dieu ! Cela pourrait le conduire à faire des erreurs.

Félicie

Prévenue par Interpol de la réapparition des investigateurs, Félicie envoie un groupe de nettoyeurs pour se débarrasser de ceux que les dirigeants de l'organisation considèrent comme un groupe de traîtres. Au plus tôt, ils seront à pied d'œuvre à midi, le jour 2, et vous pouvez retarder leur entrée en scène jusqu'au jour 3.
Installés à Vitoria, les Félicie font un boulot d'investigation classique, qui devrait les mener à l'inspecteur Ordoki, puis à l'entrepôt et enfin aux personnages. Ils frappent sans avertissement, avec un maximum de violence et, si possible, sans trop s'exposer. Le bon vieux truc du rendez-vous dans une ruelle dont toutes les fenêtres sont garnies de tireurs embusqués est toujours efficace. Une bombe dans leurs chambres d'hôtel aussi… mais pas avant qu'ils ne les aient fouillées. Après une ou deux attaques, les Félicie se calment. Leurs suspects ne se comportent pas comme des grands prêtres à la veille d'une invocation, mais plutôt comme des investigateurs. À partir de là, une prise de contact devient du domaine de l'envisageable. Elle devrait se produire au moment où l'influence de Chaugnar atteint son apogée, aux alentours du jour 6 ou 7.

- **Marc Serret** est le chef du groupe. Bedonnant, l'ancien mercenaire est horrifié de se retrouver devant ses patrons de l'acte II, qui ne semblent pas avoir vieilli d'un jour, alors que lui a pris « un sale coup de vieux ». Il sait à quel point ils sont dangereux. S'ils ont le temps de discuter entre quatre yeux, il reconnaît avoir pris la fuite avant que l'équipe arrive au temple. « Et j'ai bien fait. Sinon, je serais mort… ou comme vous. » Certains membres de son équipe, notamment d'Ourvilliers, risquent de tiquer à l'idée de servir sous les ordres d'un déserteur.


Marc Serret

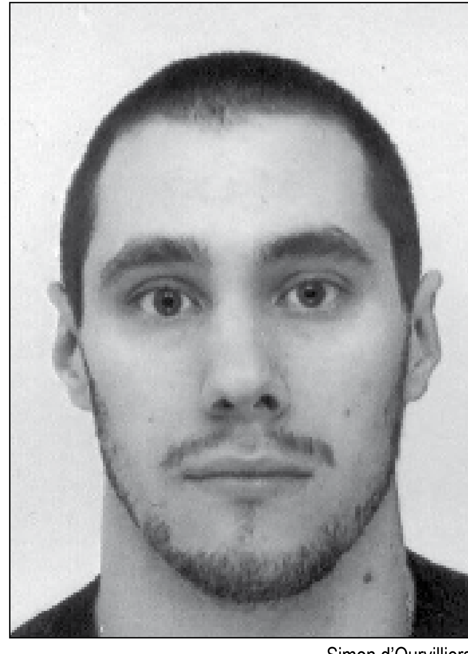


- **Jeanne Lombard** est la vamp du groupe. Petite, brune et très agréable à regarder, elle semble d'une innocence désarmante. Elle est adorable jusqu'au moment où elle frappe. Elle a déjà tué une dizaine de fois, elle est ceinture noire d'une douzaine d'arts martiaux et championne de tir. Déjà assez perturbée psychologiquement, elle risque d'être affectée par Chaugnar Faugn. Si vous le souhaitez, elle se joint aux émeutiers et sombre dans la folie furieuse.


Jeanne Lombard

Pour les investigateurs, c'est à la fois une bonne et une mauvaise nouvelle : ils ne l'ont plus sur le dos, mais Serret refuse de l'abandonner, quitte à mettre son équipe en danger.

- **Simon d'Ourvilliers** est un Félicie de deuxième génération. Son père a été directeur adjoint de l'organisation dans les années 80, et Simon marche sur ses traces. Cet élégant jeune homme, tout juste sorti de Polytechnique, irradie littéralement la confiance en lui. Il a deux passions dans la vie : la chasse aux grands fauves et l'étude des « déviants », son terme préféré pour les sectateurs de Cthulhu. La traque des personnages lui permet de combiner les deux, et il est impatient de les abattre. Alors que Serret est âgé et dangereux, d'Ourvilliers est gonflé et dangereux. Il ne sera jamais âgé, il prend trop de risques.


Simon d'Ourvilliers

- **Hervé**, **Didier**, **Jean-Paul** et **Bruno** sont les « muscles » du groupe. Hervé est informaticien, Didier sait ouvrir n'importe quelle serrure en moins de trois minutes, Jean-Paul est un artiste des explosifs et Bruno est un ancien cascadeur amateur de poursuites en voiture. Pour le reste, ils sont plus ou moins interchangeables. N'hésitez pas à les tuer, ils sont là pour ça.

Véroneau

Dans la soirée du jour 5 ou du jour 6, les personnages reçoivent un coup de téléphone, à leur hôtel ou sur leurs mobiles. Une voix anonyme, avec un accent espagnol, leur demande de se rendre au mausolée d'Ignace de Loyola. Le fondateur de l'ordre des jésuites repose dans les montagnes non loin d'Azpeitia.
Le mausolée lui-même, une monumentale église baroque surmontée d'un dôme visible à des kilomètres à la ronde, est fermé pour travaux. Véroneau n'a pas eu grand mal à mettre les ouvriers en fuite. De toute façon, la situation de la province ne les incitait pas à venir travailler.
Le professeur s'est installé dans la crypte, où il partage son temps entre des discussions sur le salut avec le fantôme de Loyola et l'observation à distance de ce qui se passe en ville – il n'a aucun mal à « voir » à des kilomètres à la ronde, si besoin est.
Si les investigateurs se présentent au rendez-vous, l'une des portes latérales est ouverte. Véroneau ne se montre pas lors de cette première rencontre. Il préfère communiquer avec les investigateurs par l'intermédiaire de l'un des conservateurs du mausolée. Le malheureux a été transformé en micro vivant par le professeur. Rien de fatal ni de permanent, il est juste hypnotisé jusqu'à l'os. Le professeur n'apparaîtra pas en personne avant le début de l'acte IV p. 70.

Les informations de Serret

Pendant les années qui se sont écoulées entre 1970 et « le présent », Serret a gardé les familles des investigateurs à l'œil. Dans un premier temps, c'était pour le compte de Félicie, qui s'attendait à les voir refaire surface. Peu à peu, c'est devenu un projet privé, à la limite de l'obsession. Il n'a rien noté, mais garde tout en mémoire.
S'il en a l'occasion, il n'hésite pas à leur balancer à bout portant des phrases comme : « J'étais aux obsèques de votre père, pas vous » ; « Vos enfants ont grandi en vous détestant de les avoir abandonnés » ; ou encore : « Votre femme est morte d'un cancer en 1985. Elle vous a réclamé, à la toute fin ». Cela n'aurait pas eu d'effet sur les sociopathes endurcis qu'étaient les personnages jusqu'à leur retour à la conscience, mais dans leur état actuel, cela devrait les déstabiliser (SAN : 1/1d4).

Les Félicie

	Serret	Lombard	D'Ourvilliers	Hervé	Didier	Jean-Paul	Bruno
DEX	11	16	15	12	15	14	15
POU	14	15	13	12	13	15	16
SAN	40	30	65	55	60	70	55
PdV	14	12	14	13	14	13	14
Impact	+2	0	+2	0	0	+2	+2

Compétences
Il ne s'agit que de leurs compétences principales, ils ont tous des bases dans d'autres domaines.

- **Serret**
  - Connaissance des investigateurs 75 %
  - Pistolet 80 %
  - Tactiques 55 %
- **Lombard**
  - Armes blanches 60 %
  - Athlétisme 60 %
  - Corps à corps 80 %
  - Discrétion 75 %
- **D'Ourvilliers**
  - Fusil de sniper 80 %
  - Interroger 60 %
  - Vigilance 75 %
- **Hervé**
  - Corps à corps 50 %
  - Informatique 80 %
  - Premiers soins 60 %
- **Didier**
  - Armes blanches 75 %
  - Serrurerie 80 %
  - Pistolet 50 %
- **Jean-Paul**
  - Criminalistique 60 %
  - Explosifs 80 %
  - Pistolet 75 %
- **Bruno**
  - Conduite (auto) 80 %
  - Pister 75 %
  - Trouver Objet Caché 60 %

Langues
D'Ourvilliers et Didier parlent un espagnol très correct, Lombard se fait comprendre. Les autres se débrouillent en anglais. Bruno potasse une méthode de basque, mais il n'en connaît que quelques mots.

Armes
Ils sont tous équipés de 7,65 mm (1d8 de dégâts).
D'Ourvilliers choie son fusil à lunette (2d10 +4)

Encore du rab ?

Si vous voulez rajouter des complications à une situation déjà chargée, en voilà !

- **Les Mi-Go prennent une part plus active à l'histoire.** Le chercheur est accompagné de plusieurs « soldats » et veut se débarrasser de Chaugnar. Dans leur base des Andes, les Fungis disposent d'une arme susceptible de blesser le Grand Ancien. Une petite excursion par portail dans une cité pleine de Mi-Go fascinera sûrement les investigateurs…
- **Le culte est plus dynamique.** Tel que le scénario est rédigé, le culte débarque en ville et n'a pas de gros moyens. Il se peut que plusieurs cellules soient déjà actives à Vitoria. Selon vos besoins, elles peuvent prendre n'importe quelle forme, de bons vieux occultistes sinistres à la demi-douzaine d'indépendantistes qui font joujou avec des forces qui les dépassent.
- **Dissensions chez l'ennemi.** Prophétie ou pas, les Tcho-tchos ne sont pas tous heureux de voir leur dieu partir en Occident. Qui sait, Vitoria abrite peut-être un lama tcho-tcho accompagné de ses disciples, chargés de faire échouer le retour de Chaugnar Faugn ? Le déroulement des événements les comble de joie, et ils ne se montrent qu'à la fin de l'histoire. Ils ne sont peut-être pas venus seuls. Les *dvarapala*, leurs ennemis, dont il a été brièvement question dans l'acte II, les ont peut-être suivis jusqu'à Vitoria.

Légionnaires fantômes

POU	12
Adversité	Variable

Leur score d'Adversité est de 00 % lorsque les personnages arrivent à Vitoria. Il augmente de 10 % par jour, à concurrence de 80 %.

Pouvoirs

- **Matérialisation** : Ils peuvent se solidifier et interagir avec leur environnement exactement comme s'ils étaient vivants.

Par l'intermédiaire de sa marionnette, Véroneau explique sommairement aux investigateurs qui il est : un ancien collègue qui a participé à la lutte contre le Mythe dans les années 20 et 30 et sert de consultant à Félicie depuis qu'un « accident » lui a fait quitter leur « niveau de réalité ». Il veut les aider et a fait un premier pas en leur rendant la plupart de leurs souvenirs, quelques jours plus tôt. Normalement, les personnages devraient se méfier, mais pour une fois qu'on ne leur tire pas dessus…

Les plans de Véroneau sont complexes, et méritent un acte à eux tout seuls. Ils sont exposés plus en détail p. 69. Pour l'heure, il se borne à expliquer au groupe que la situation au Pays basque le préoccupe. Pour condenser un problème métaphysique en termes compréhensibles à de simples humains : Chaugnar Faugn fait du zèle. Il s'éveillera bientôt, comme tous les autres, mais il est encore trop tôt. À l'échelle des Grands Anciens, « bientôt » veut dire quelques siècles. Véroneau aimerait bien que les personnages l'aident à se « rendormir ». Normalement, ils devraient être tout disposés à lui rendre ce service.

Véroneau ne propose pas de solution directe et refuse de s'exposer, mais il offre son expertise aux personnages. Il les avertit que Chaugnar Faugn n'est pas juste une horreur en forme d'éléphant. Il est aussi lié d'une manière inextricable à l'espace et au temps terrestres. Cela le rend extrêmement difficile à neutraliser, et impossible à détruire à long terme, à moins de vouloir endommager la structure même de l'univers. Il spécule que l'invocation d'entités plus redoutables que le Grand Ancien pourrait mettre un terme à la crise, mentionne Yog-Sothoth comme une solution possible… mais ajoute promptement que le conflit entre les deux entités risque de raser Vitoria et de rendre fous la plupart des humains dans un rayon de deux cents kilomètres. Il feint de s'y résoudre si les investigateurs l'y poussent, mais il ne cesse de repousser l'invocation qui « échoue » s'il finit par la tenter.

Si les investigateurs demandent à récupérer le reste de leurs souvenirs, Véroneau répond : « Je suis venu pour ça, mais il vaudrait mieux liquider Chaugnar Faugn d'abord. Je vous jure qu'il n'y a rien dans ce qui vous manque qui puisse nous aider à le neutraliser. » Si les investigateurs décident de se mettre en grève tant que Véroneau ne se sera pas exécuté, le professeur disparaît tout simplement. Il reviendra lorsque la crise sera terminée.

Les Romains

Un test de Sciences humaines (histoire) permet d'identifier leurs emblèmes. Ils appartiennent tous à « Legio XII Fulminata ». La XIIe légion a occupé la région au Ier siècle avant notre ère.



Communiquer avec les légionnaires est impossible dans un premier temps. Ils sont immatériels et ne semblent pas voir les investigateurs. Cela dit, les joueurs font souvent preuve d'une inventivité admirable lorsqu'il s'agit de communiquer avec des esprits. De la classique séance de spiritisme à l'ingestion de LSD, vous pouvez vous attendre à ce que les personnages essayent une foule de solutions. Quoi qu'ils tentent, cela marche, et même s'ils ne font rien, les légionnaires finissent par devenir aussi matériels que n'importe qui. À ce moment-là, il est possible d'interagir avec eux…

Le premier contact risque d'être mouvementé. Le latin des légionnaires – l'argot de la région de Rome, tel qu'on le parlait dans les années 60 av. J.-C. – n'a pas grand-chose à voir avec ce que les personnages ont peut-être appris à l'école. De plus, les légionnaires sont perturbés et ont tendance à réagir violemment. Une fois le choc initial surmonté, nos héros sont conduits à une tente, dans la banlieue de Vitoria. Ils y trouvent le tribun Marcus Ælius Vero et son état-major. Marcus était le commandant en second de la légion. Deux mois après son arrivée, il a fini mangé par ce qu'il appelle les « Miri Nigri », autrement dit des adorateurs de Chaugnar Faugn. Lui et ses hommes ont été massacrés dans leur sommeil, sans avoir la moindre chance de se défendre. Quelques jours avant sa mort, un sort indicible avait frappé son supérieur, le légat Cnaeus Balbutius, ainsi que le gouverneur de la province, le proconsul Scribonius Libo. Il a un compte à régler avec les Miri Nigri et leur maître, qu'il appelle le *Magnum Innomiandum*, le Grand Innommé. Sur ces bases, il est prêt à s'entendre avec n'importe qui, investigateurs, autorités locales ou agents de Félicie.

Que faire de Chaugnar ?

Pour une fois, la méthode à suivre n'est pas indiquée dans un vieux grimoire, et personne ne la soufflera aux investigateurs s'ils n'y pensent pas. Le seul à leur proposer quelque chose est Véroneau, mais il reconnaît lui-même que sa « solution » ouvrirait la voie à un désastre monumental.

Solutions impraticables

- **Laisser Chaugnar Faugn agir.** Après Vitoria suivront ses alentours, puis tout le Pays basque. Au bout d'un mois, le Grand Ancien aura assez d'adorateurs pour qu'ils le portent en triomphe jusqu'aux cavernes. La contagion s'étend à la Galice et à la Navarre, mord sur le sud-ouest de la France, puis s'arrête. Chaugnar a « son » royaume et n'en bougera plus.
- **Le détruire physiquement.** C'est tout bêtement impossible. Les Félicie le savent, et les personnages devraient s'en douter aussi. La science moderne n'est pas assez avancée pour lui faire quoi que ce soit. Le jeter dans un accélérateur de particules *pourrait* lui faire du mal, mais il n'en existe aucun d'assez grand pour y faire tenir Chaugnar Faugn. Même les installations du Cern, à Genève, ne sont pas assez spacieuses pour contenir un Grand Ancien…
- **L'emmener loin du Pays basque.** Comme on l'a vu plus haut, un départ « physique » est voué à l'échec. En créant un portail pour n'importe où, en l'y faisant passer et en détruisant le passage quelques secondes après, les investigateurs s'assurent deux ou trois jours de tranquillité. Après quoi, Chaugnar reprend sa place sous la mairie et le cirque recommence. D'un point de vue mystique, ce qui comptait, c'est qu'il soit ramené chez lui par des « hommes blancs ». Ensuite, il peut parfaitement y revenir seul.

La bonne solution

Quelques tests de Mythe de Cthulhu permettent de se souvenir que Chaugnar est à peu près invulnérable dans le monde réel. En revanche, personne n'a jamais parlé de sa résistance aux fantômes. Mais lorsque les Romains tentent de s'emparer de la mairie, ils sont repoussés, avec de lourdes pertes, par les « dégénérés » qui protègent Chaugnar – et qui semblent, étrangement, capables d'interagir avec les fantômes lorsqu'ils sont à proximité de leur dieu. Après discussion avec les Félicie et avec Marcus, les investigateurs devraient mettre sur pied un plan d'action. Les vivants attaqueront dans le monde réel, la légion dans celui des esprits. Les deux assauts seront simultanés et aussi rapides que possible. Cela devrait rappeler de mauvais souvenirs de l'acte II à nos héros… À ceci près que cette fois, tout se passe bien. Enfin, presque.

Il faut neutraliser une centaine de mortels plus ou moins influencés par Chaugnar Faugn. Ce ne sont pas des sectateurs, juste de pauvres gens qui se sont trouvés au mauvais endroit au mauvais moment. Les investigateurs vont-ils les tuer quand même ? Une fois dans la cave, il « suffit » de tenir quelques rounds contre le Grand Ancien lui-même, le temps que les Romains et les Félicie arrivent à la rescousse.

Un test de Mythe de Cthulhu suggère un raffinement supplémentaire. Puisque le retour du Grand Ancien dépend d'une prophétie, pourquoi ne pas l'empêcher de s'accomplir jusqu'au bout ? Pour cela, les personnages doivent renier Chaugnar

Chaugnar Faugn

Grand Ancien

Ses oreilles étaient membraneuses et ornées de tentacules, sa trompe se terminait par un gros disque évasé d'au moins trente centimètres de diamètre... Ses membres supérieurs étaient fortement repliés au niveau du coude et ses mains - car cette chose avait des mains humaines - reposaient, paumes vers le haut, sur son giron. Ses épaules étaient larges et carrées. Sa poitrine et son énorme bedaine formaient des protubérances qui carapaçonnaient son tronc.
Frank Belknap Long,
The Horror from the Hills

Chaugnar Faugn repose dans une caverne des montagnes d'Asie, gardée jour et nuit par des esclaves sous-humains – à peine humanoïdes – qui exécutent des rites tellement immondes que personne n'a jamais osé les décrire. La plupart du temps, Chaugnar Faugn se tient immobile sur son piédestal, telle une statue grotesque. Selon les légendes, un jour, un « Acolyte Blanc » viendra pour l'emmener vers une nouvelle terre.

Culte & Adoration

Principalement adoré par le peuple tcho-tcho du Plateau de Tsang, Chaugnar Faugn possède aussi plusieurs cultes épars chez les humains de l'Asie centrale. Certains d'entre eux ont commencé à se répandre, comme Le Sang, qui s'est implanté à Montréal, au Canada, pendant le XVIIIe siècle.

Les serviteurs à face de groin

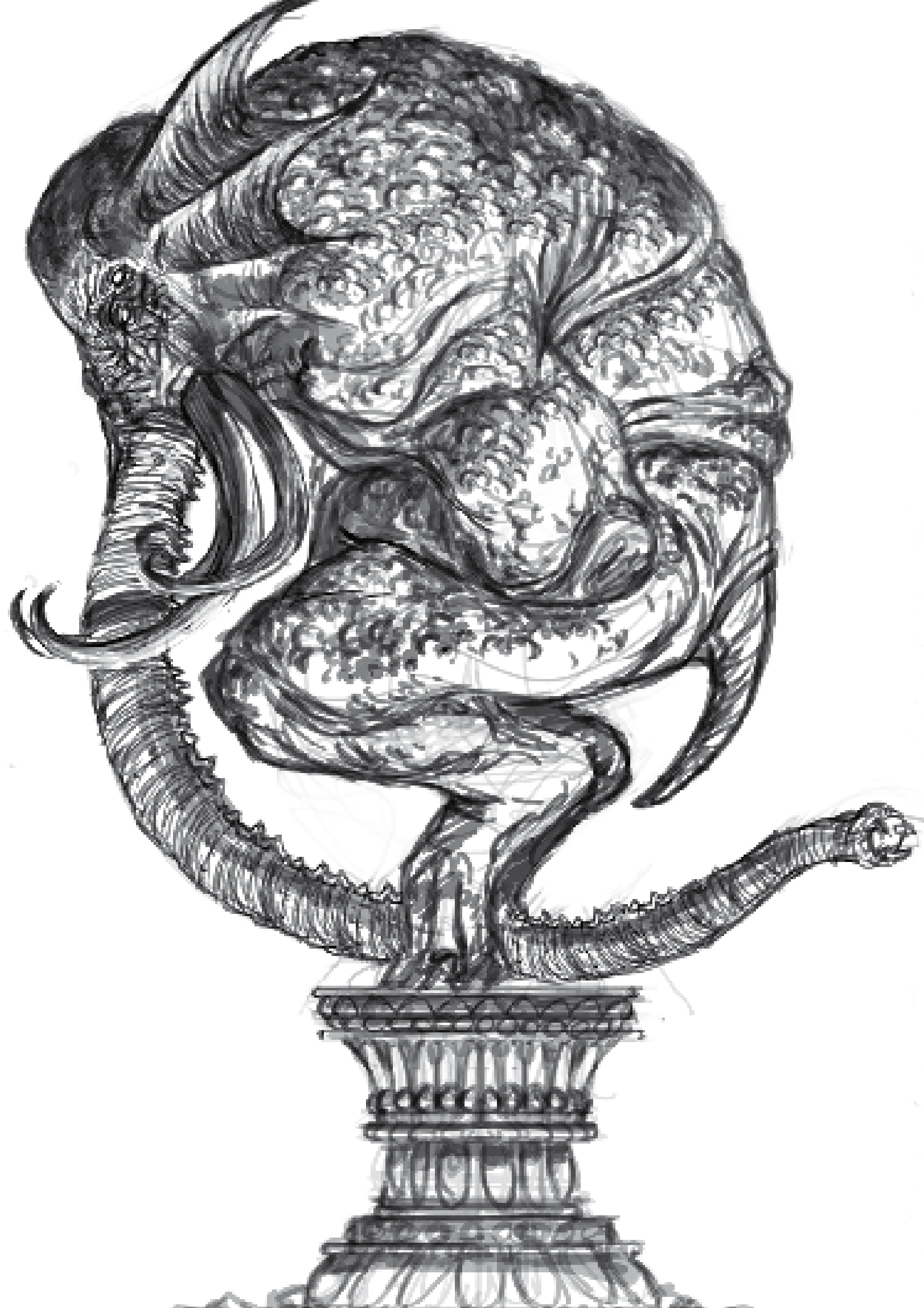
La nuit, il lui arrive de s'animer et de se repaître de divers sacrifices… ou de toute personne présente. Il peut, cependant, descendre de son piédestal à n'importe quel moment pour anéantir d'éventuels incroyants qui auraient eu l'audace de s'introduire dans son domaine. Il se sert alors du groin circulaire qui orne l'extrémité de sa trompe pour sucer le sang de ses victimes.
Ce Grand Ancien peut hypnotiser tout humain de son choix pour en faire son compagnon. Le malheureux sombre définitivement dans la démence. Chaugnar Faugn utilise son disque/groin pour lui modifier la forme du nez et des oreilles de façon à les transformer en caricatures grotesques de ses propres nez et oreilles. Il reste en contact télépathique avec lui et peut ainsi lui communiquer facilement ses ordres.

• **Perte de SAN** : Le voir inerte : 0/1D6 points. Le voir actif : 2/2D6 +1 points. Voir un compagnon « muté » : 1/1D6 points.

Faugn en sa présence, et révoquer explicitement son « invitation » en Occident. Qu'il y ait ou non une charge mystique dans les paroles des investigateurs, cette insulte met le dieu-éléphant très en colère. Ne vous donnez pas la peine de jeter les dés. Chacun de ses coups pulvérise un pan de mur, mais il est lent.
Lorsque les renforts arrivent, Chaugnar se désintéresse d'eux pour s'attaquer aux légionnaires. La mêlée est longue et confuse, mais le dieu-éléphant finit par succomber sous le nombre. Percé d'une multitude de blessures, il pousse un dernier barrissement de rage et se dématérialise lentement… Les légionnaires font de même. Chaugnar a regagné son piédestal, quelque part en Asie, et la XIIe légion va enfin pouvoir se reposer.

Et maintenant ?

Un calme précaire revient à Vitoria. La ville a été ravagée, mais les secours sont vite à pied d'œuvre. Il y a des milliers de morts. Les émeutiers reprennent peu à peu leurs esprits. Les zombies vont avoir besoin de calme et d'une longue rééducation. Tous ne retrouveront pas leurs souvenirs.
Et les personnages, dans tout ça ? Vu la quantité de groupes en présence, il y a de fortes chances qu'il reste encore des tas de gens désireux de les tuer. Au minimum, toutes les polices d'Espagne rêvent d'accrocher le scalp de ces « terroristes » à leur tableau de chasse, et elles ont déjà prévenu les collègues français et portugais.
C'est alors que Véroneau reprend contact. Il veut revoir les personnages au mausolée, et le plus tôt sera le mieux…



Deuxième entracte

L'ombre de Véroneau

1936 : la « mort » d'Ernest Véroneau

Notre histoire commence réellement fin 1935, lorsque le commandant Compagnon en vient à suspecter le cofondateur de l'Étoile d'argent, le professeur Véroneau, d'être « passé à l'ennemi ».

De fait, depuis le milieu des années 20, Véroneau s'intéressait de (trop) près à ce qu'il appelait « les mathématiques sacrées », qu'il définissait comme l'étude des principes géométriques ayant présidé à la construction de sites aussi différents qu'Angkor ou Tombouctou. Il ne manqua pas de découvrir des similitudes troublantes. Au début des années 30, il entra en contact avec un jeune mathématicien, André Mrozowski, dont les théories originales débouchaient sur des plans supérieurs… et leurs occupants. Véroneau entra en contact avec ce qu'il considérait comme une « conscience abstraite », sans comprendre que cette entité n'était pas fondamentalement différente de ce que combattait l'Étoile d'argent.

En janvier 1936, Compagnon tenta d'abattre Véroneau, mais au lieu de mourir, le professeur disparut dans « l'intermonde ». Figé dans une distorsion spatiale une fraction de seconde avant que les balles de Compagnon ne l'atteignent, Véroneau s'embarqua dans un voyage dans l'inconnu qui allait durer plusieurs décennies. Compagnon continua sa route, qui le conduisit à servir l'État français, puis à la mort devant un peloton d'exécution (voir p. 9).

De 1936 à 1970 : naissance d'un plan

Véroneau revenait « occasionnellement » (un terme dénué de sens pour lui) dans notre réalité, et gardait un œil sur son œuvre qui, après-guerre, devint « Félicie ». Il n'approcha jamais M[lle] Moreau, dont il redoutait la perspicacité. Au début des années 50, il reprit contact avec Simonnet, le second directeur de Félicie. Ne faisant pas mystère de son identité, prétendant avoir évolué vers un état de conscience supérieure, il devint le conseiller occulte de l'organisation, offrant suggestions et expertise magique.

Cette situation aurait pu se prolonger indéfiniment, mais Véroneau a un problème existentiel. Son état présent ne le satisfait pas. Il pourrait revenir dans le monde matériel, mais il y serait instantanément frappé par les balles de Compagnon, qui ont été emmenées lors de sa fuite. Après réflexion, il a décidé qu'il valait mieux « sortir par le haut » de cette situation. Pour cela, il allait devoir renoncer à sa chair et devenir une conscience abstraite. Si l'on s'en tient à la typologie du Mythe, cette « transcendance » ferait de lui un puissant serviteur de Daoloth, voire un Grand Ancien mineur.

Pour cela, il lui faut une quantité colossale de points de magie *et* une modification assez importante de l'espace-temps pour qu'il puisse « se glisser » dans la faille.

Dès les années 20, Véroneau avait conscience de l'existence de Chaugnar Faugn, ce Grand Ancien si impatient de se réveiller. Dans les années 60, il est apparu à certains lamas tcho-tchos pour leur conseiller de presser encore le mouvement.

Lorsqu'ils ont commencé à bouger, il n'a pas eu beaucoup de mal à convaincre la direction de Félicie d'organiser une « mission d'infiltration » au sein du culte. Simonnet avait été remplacé par Bellefonds, un amateur de solutions radicales.

Et c'est alors que les personnages entrent en scène.

Février 1970 : les taupes

Quelques jours avant de se voir confier leur première mission par André Malraux, les personnages avaient accepté un travail de beaucoup plus longue haleine : l'infiltration du culte indochinois de Chaugnar Faugn pour le compte de Félicie. Véroneau était présent, et a effacé cette information de leurs mémoires, de manière à ce qu'ils ne se trahissent pas lorsqu'ils seraient capturés.

La prophétie stipule que les hommes blancs qui ramèneraient Chaugnar Faugn en Occident commenceraient par combattre le dieu avant de le rejoindre. C'est exactement ce qu'ont fait les investigateurs. Pendant qu'ils s'activaient, d'abord à Paris puis en Indochine, Véroneau conférait avec les prêtres immortels et les convainquait que ces étrangers étaient bien ceux qu'ils attendaient.

L'opération sur le temple, à la fin de l'acte II, ne pouvait pas réussir : les personnages étaient attendus. Dûment convertis, ils se sont lancés à corps perdu dans leur nouvelle vie et ont donné entière satisfaction aux grands prêtres, qui se sont embarqués dans les ultimes préparatifs conduisant au retour de Chaugnar Faugn. Du point de vue de Félicie, l'opération est un désastre : ses agents envoyés en mission d'infiltration semblent définitivement perdus. Pour Véroneau, en revanche, c'était un succès. Il n'avait plus qu'à attendre son heure. Il n'en est pas à quelques décennies près.

Et maintenant ?

Les personnages raccompagnent Chaugnar Faugn au Pays basque. Véroneau, associé pour l'occasion aux Mi-Go, rend une partie de leur mémoire et de leur santé mentale aux investigateurs, juste ce qu'il faut pour qu'ils fassent dérailler l'opération. Ils renvoient Chaugnar se rendormir pour quelques siècles. Sa disparition crée la perturbation dont Véroneau avait besoin, et la mort de milliers de pauvres habitants de Vitoria lui procure les « sacrifices » nécessaires. Il n'a plus besoin que des notes d'André Mrozowski, conservées à Paris. Il n'a jamais réussi à les localiser, mais a justement des instruments adaptés sous la main : les investigateurs.



Acte IV : La transcendance Véroneau

Paris, présent

Une conversation décisive

Le calme revient peu à peu à Vitoria. Véroneau contacte les investigateurs. Il souhaite les revoir, toujours au mausolée d'Ignace de Loyola. Cette fois, le conservateur est absent, et Véroneau se montre en personne.

La plupart du temps, il apparaît comme un simple halo orangé, d'où émergent des formes indécises : des mains qui laissent derrière elles une traînée d'images rémanentes, un profil « cubiste » où tout semble sur le même plan, des bouffées de tabac à pipe. Son apparence est assez perturbante pour justifier d'une perte de 1/1d3 points de SAN.

Quand on arrive à le distinguer nettement, c'est un vieux monsieur barbichu, portant un costume à la mode de l'avant-guerre, avec une pipe coincée entre les dents.

Les investigateurs feront sans doute le rapprochement entre son aspect et certains détails bizarres de leurs aventures dans les actes I et II (voir les encadrés « Vous avez dit bizarre… », p. 25, et « Bizarre bis », p. 40). S'ils lui demandent de but en blanc s'ils ne se sont pas déjà croisés, Véroneau répond que si, bien sûr. « C'était en février 1970, et oui, c'est normal que vous ne vous en souveniez pas. Tout ne vous est pas encore revenu. C'est justement pour cela que je désirais vous revoir. »

Il laisse le choix aux investigateurs. Souhaitent-ils oui ou non retrouver le souvenir de cette première rencontre ? Il les avertit que cela ne les aidera sans doute pas à grand-chose et que cela risque d'être douloureux – psychiquement plus que physiquement. En revanche, il ne peut pas leur rendre les années qu'ils ont passées au service de Chaugnar Faugn : « Ce n'est pas moi qui bloque ces souvenirs » (vrai, ce sont les Mi-Go). En dépit ou à cause de cet avertissement, il serait très étonnant que les investigateurs refusent !

Quelques notes de musique filtrent du halo où se tient Véroneau. Les personnages reconnaissent l'air, c'est *Le Plus Beau Tango du monde*, de Tino Rossi, une chanson qui a été très à la mode en 1935… Le son est lointain, comme s'ils entendaient une vieille radio située dans une autre pièce. Tino Rossi commence à chanter. Au bout de quelques vers, sa voix s'efface et Véroneau prend le relais pour huit mots : « Minutes brèves/Du cher passé/Pas encore effacé ».

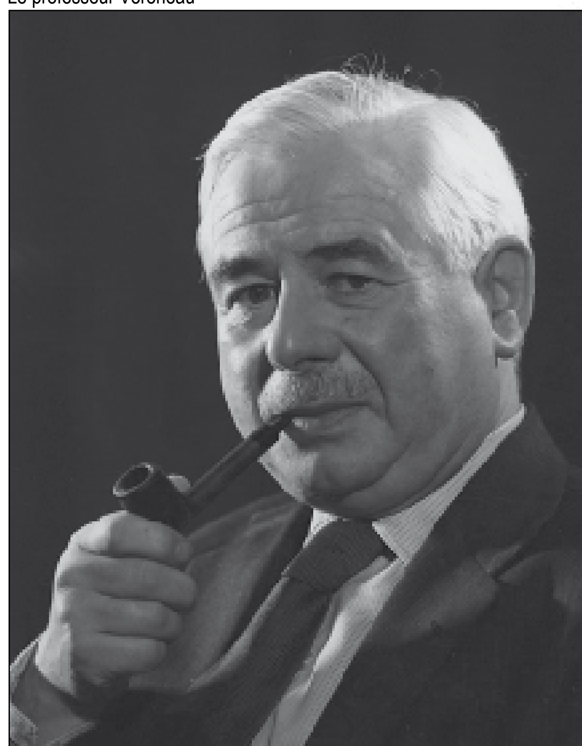
Et soudain, les personnages se retrouvent dans le bureau de Bellefonds, le patron de Félicie en 1970. Véroneau est là, lui aussi. Bellefonds leur parle du culte de Chaugnar Faugn, de son influence souterraine sur toute l'Indochine, du danger qu'il représente et de sa possible association avec la CIA. Véroneau enchaîne, leur expliquant que selon ses calculs, le « démon-éléphant » risque de s'éveiller très bientôt. Bellefonds souligne à quel point il est nécessaire d'infiltrer des agents au sein du culte, mais il sait d'expérience que c'est dangereux : un premier groupe y a laissé la vie l'année précédente. Véroneau explique qu'il peut s'arranger pour qu'ils semblent de bonne foi, en isolant cette conversation de leur conscience. Bellefonds termine par : « C'est une mission dangereuse qui risque de vous éloigner de vos foyers pendant des mois, je veux que vous en ayez conscience avant d'accepter. » Tous hochent la tête et se portent volontaires. Véroneau s'approche d'eux, l'odeur de tabac à pipe devient étouffante…

Soudain, ils reviennent dans le présent. Véroneau les observe, l'air navré. « Voilà. Vous savez tout. Vous avez rempli votre mission au-delà des espérances de ce pauvre Bellefonds. Ni lui, ni moi n'avions pensé que cela durerait si longtemps… Chaugnar Faugn est neutralisé pour des siècles. Hélas, le travail n'est pas tout à fait terminé. »

Avant de poursuivre, Véroneau laisse les investigateurs lui poser des questions. Les plus probables sont :

- **Si on travaille pour Félicie depuis le début, pourquoi est-ce que ses agents essayent de nous flinguer ?** Véroneau explique que, depuis le temps, Félicie ne se souvient plus de la mission réelle des investigateurs. Seuls Véroneau et Bellefonds étaient au courant, et comme Bellefonds est mort brutalement en 1972, le groupe a dû être considéré comme déserteur.

Le professeur Véroneau



- **Bon, mais vous pouvez sûrement arranger les choses ?** « Euh… non, j'en ai peur. J'ai perdu le contact avec Félicie au milieu des années 80. Pas de fâcherie, mais je ne peux pas me… manifester où et quand je le désire. Les chefs actuels de l'organisation ne savent même pas que j'existe. »
- **Tout le monde veut nous tuer, comment est-ce qu'on s'en tire ?** « J'ai peut-être une idée. Êtes-vous familiers des travaux d'André Mrozowski ? C'était un mathématicien polonais que j'ai bien connu dans les années 30. C'est en partie à cause de ses travaux que je suis devenu… ce que vous voyez. Ses notes de travail – le cahier n° 19, pour être précis – contiennent un moyen d'altérer le temps et l'espace de manière limitée. Avec ça, je pourrais *peut-être* vous renvoyer en 1970. Je ne vous promets rien, mais c'est la seule piste que je puisse vous offrir. Et je n'ai aucune idée de ce qu'est devenu Mrozowski après mon… départ. Il vivait à Paris, à l'époque. »
- **Vous ne faites pas ça que pour nos beaux yeux, hein ?** « Bien sûr que non. Les travaux de Mrozowski contiennent peut-être aussi de quoi me… *stabiliser*, disons. J'en ai assez d'exister dans les interstices. »
- **D'accord, mais même si on veut aller à Paris, comment fait-on ? La frontière est fermée.** « La distance n'est pas un problème, je peux vous ouvrir un portail à travers le… oh, laissez tomber les explications, je peux vous y envoyer, voilà tout. »

Véroneau n'a qu'un geste à faire pour qu'un halo bleuté apparaisse devant lui. Les personnages préféreront peut-être attendre d'avoir récupéré leurs bagages. Patienter quelques heures ne lui pose pas de problèmes particuliers. Il devient nerveux si les investigateurs traînent plus d'une journée, leur expliquant qu'il ne pourra bientôt plus se maintenir à Vitoria. Il n'entre pas dans les détails, mais laisse entendre qu'il n'est pas entièrement maître de ses déplacements.
Le portail les dépose derrière la statue d'Henri IV, sur le Pont-Neuf, et se referme derrière eux. S'ils le prennent dans la nuit, leur soudaine apparition ne fait tiquer personne. Sinon, ils risquent de semer la panique parmi un groupe de touristes, ce qui n'est *pas* une bonne manière de commencer une mission discrète.

Et si… les investigateurs préfèrent aller à Paris par leurs propres moyens ?
Aucun souci, ils doivent juste contourner les nombreux barrages de l'armée espagnole pour arriver à la frontière. Celle-ci étant fermée, ils doivent emprunter un sentier de contrebandiers pour passer clandestinement. Une fois du côté français, il faut éviter de se faire prendre par les gendarmes et les militaires français, aussi vigilants et paranoïaques que leurs homologues espagnols. Une fois qu'ils sont arrivés à une centaine de kilomètres à l'intérieur des terres, tout devient plus facile. Il ne leur reste plus qu'à se procurer une voiture et à rouler jusqu'à Paris.

Et si… ils ne font pas confiance à Véroneau ?
Rien de plus normal ! En fait, il serait étonnant qu'ils fassent entièrement confiance à cet « ami » surgi du passé, qui les a manipulés, a joué avec leurs souvenirs, et ainsi de suite. Ils devraient se méfier mais décider de faire un bout de chemin avec lui. Même s'ils refusent de s'intéresser au cas Mrozowski, le siège de Félicie est à Paris, tout comme l'expéditeur des mystérieux SMS qu'ils ont reçus dans l'acte III.

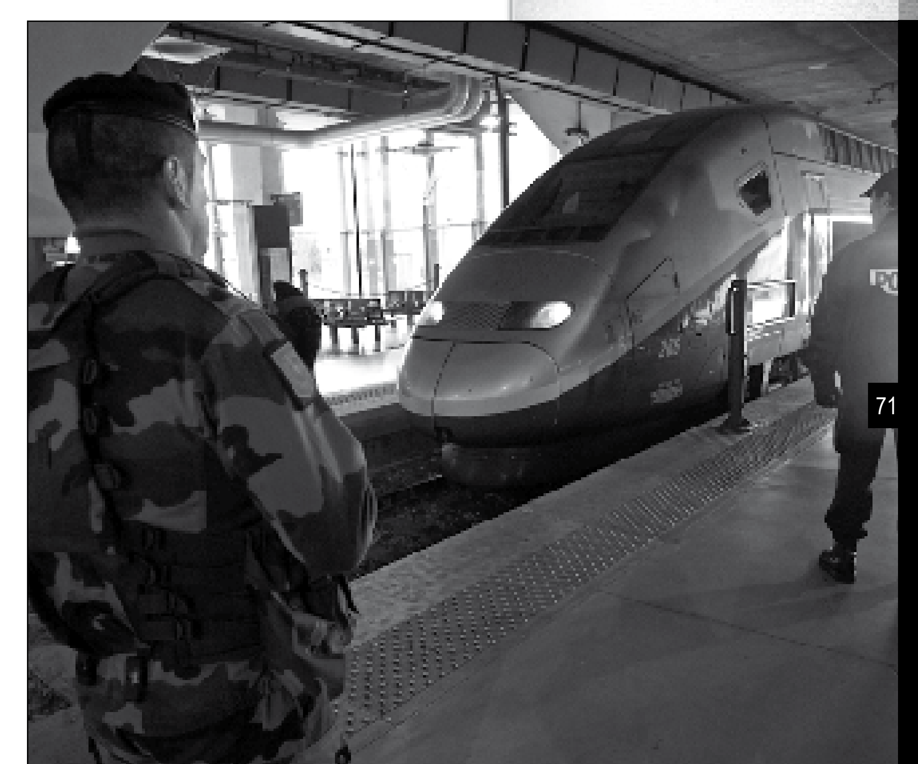
Retour à Paris

Pour la première fois depuis des décennies, les investigateurs foulent le pavé parisien. Si vous l'estimez utile, vous pouvez continuer à jouer sur le choc culturel : tiens, le métro n'est plus tout à fait pareil. Et qu'est-ce que c'est que ce truc, le RER ? Ah, Orsay n'est plus une gare, mais un musée ? Et, oh mon Dieu, le centre Beaubourg ! Où sont passées les Halles ? Comment ça, un opéra place de la Bastille ? Qui a mis une pyramide de verre en plein Louvre ? Et un musée « d'art nègre » quai Branly[2] ?
En dehors de ces gros chocs, ils vont en éprouver beaucoup de petits – tout ressemble à leurs souvenirs, mais rien n'est pareil. Feux rouges, bancs et réverbères sont

2 En gros, pour des personnages qui arrivent de 1970, les réponses à ces deux dernières questions peuvent se résumer à : « Vous voulez dire que François Mitterrand a été *président* ? Le critique féroce du pouvoir présidentiel ? » et à : « Vous voulez dire que *Chirac* a été président ? Cet obscur secrétaire d'État ? »

Paris-panique

À leur arrivée, « la catastrophe de Vitoria » occupe 80 % des journaux télévisés. Les investigateurs trouveront certainement que les faits ont été très édulcorés, mais même ainsi, le bilan est effrayant. Après avoir parlé d'attentats, les autorités partent sur la piste de l'explosion d'une poche de gaz souterraine, un gaz mystérieux qui aurait fait perdre la raison à des dizaines de milliers de gens. D'ici quelques jours, le gouvernement espagnol disposera d'un rapport produit par des géologues au-dessus de tout soupçon, qui entérinera cette thèse.
En attendant, la France reste en « Vigipirate écarlate » (encore une expression qui risque de dérouter les investigateurs). On croise des militaires en armes dans les rues, restaurants et magasins ont engagé des vigiles pour fouiller les sacs de leurs clients, les alertes à la bombe sont fréquentes…

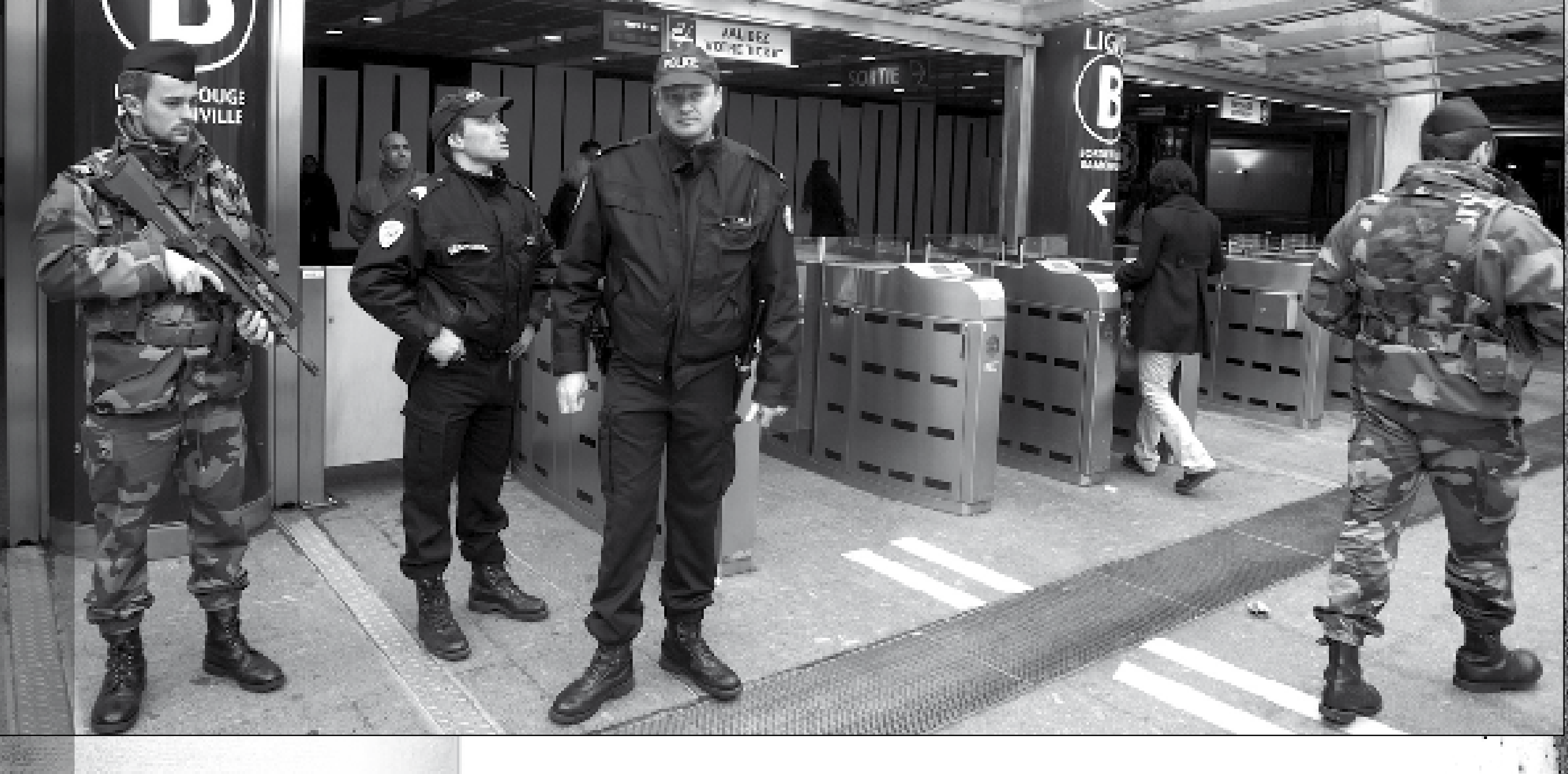




Big Brother vous regarde

Paris est moins vidéosurveillée que Londres, mais compte quand même plus d'un millier de caméras de « vidéoprotection », auxquelles s'ajoutent des centaines de caméras qui observent la circulation et les milliers de caméras du réseau RATP. Dès que l'on sort des petites rues, il devient difficile de faire un pas sans être filmé. Tant qu'on est M. Tout-le-Monde, cela n'a aucune importance, mais lorsque l'on est recherché par Interpol, comme c'est le cas des investigateurs, cela risque d'être un problème.

À moins qu'ils n'aient pris la peine de modifier leur apparence après avoir quitté Vitoria, il se trouvera sûrement quelqu'un pour réaliser que ces dangereux criminels en fuite, après avoir été repérés au Pays basque peu avant la catastrophe de Vitoria, sont maintenant à Paris. La police et la DGSI sont immédiatement mises sur le coup. Dans la mesure où elles n'ont aucune piste, le danger n'est pas immédiat, mais si les personnages se montrent routiniers, ils risquent de tomber dans une souricière. Par ailleurs, les dossiers d'Interpol ne font pas de lien entre ces « terroristes » et d'anciens agents français disparus depuis 1970. Il est possible que les dossiers de la DGSI soient plus complets… Dans ce cas, les investigateurs les plus nostalgiques sont aussi les plus menacés : les forces de l'ordre surveillent les endroits où ils risquent de se montrer.



Dans le monde réel…

Le musée de l'Homme, fermé au public « pour rénovation » depuis 2008, ne doit pas rouvrir avant 2015. L'objectif de ces travaux est de réorganiser de fond en comble les salles d'exposition. Le bâtiment n'est pas pour autant abandonné : les chercheurs y travaillent toujours, tout comme les ouvriers qui s'affairent dans les étages inférieurs. Si votre « présent » se situe avant 2015, l'incendie interrompt les travaux et met les chercheurs au chômage technique. S'il se situe après cette date, tout le musée est fermé, et les journaux s'interrogent sur cet accident survenu dans un bâtiment récemment mis aux normes.

différents, pour ne rien dire des toilettes publiques. Des boutiques qu'ils ont connues ont disparu, remplacées par des enseignes mystérieuses. Qu'est-ce que c'est, un McDonald ? Des écrans ont poussé partout, dans des vitrines et dans le métro, et font « de la réclame » pour des produits dont ils n'ont jamais entendu parler.

Mise en place

Les investigateurs ont plusieurs axes d'opération. Ils peuvent tenter de retrouver leurs familles ; s'intéresser au passé du professeur Véroneau ; récupérer des informations sur André Mrozowski ; essayer de reprendre contact avec Félicie ; ou suivre la piste de l'expéditeur des SMS.

Les familles

En vous basant sur les histoires personnelles rédigées par les joueurs avant l'acte I, livrez-vous à un petit exercice de prospective.
Où sont passés les proches de l'investigateur ? Que leur est-il arrivé au cours de toutes ces années ? Sont-ils restés à Paris ou dans la région, ou sont-ils partis en province ? Sont-ils encore en vie, ou devront-ils leur rendre visite au cimetière ? Qu'en est-il des enfants qu'ils ont laissés en bas âge et qui sont désormais des adultes avec des familles ? Ont-ils opté pour une carrière qui leur rappelait leur parent disparu, comme l'armée ? Ou ont-ils tourné le dos à tout ce qu'il représentait ? Leurs descendants sont-ils prêts à les écouter ? Et comment prendre contact avec eux ? Les personnages n'ont pas vieilli, alors qu'il s'est écoulé si longtemps…
Il est tout à fait légitime d'accorder un peu de temps « personnel » aux investigateurs, mais n'oubliez pas que ce n'est pas le sujet principal de cet acte. N'y consacrez pas plus de quelques minutes par joueur.

Véroneau et les autres

Des investigateurs désireux de fouiller dans le passé du professeur Véroneau obtiennent sans mal les informations présentées dans l'aide de jeu « Félicie », p. 4. En résumé, c'était un ethnologue peu connu, qui a partagé sa vie entre le terrain et le musée d'ethnologie du Trocadéro, qui est devenu le musée de l'Homme à la fin des années 30, peu après sa mort.

Grâce à un très ingrat épluchage des annonces légales du *Journal officiel*, ils découvrent que jusqu'en 1931, Véroneau était président d'une association de loi 1901, l'Étoile d'argent, dont l'objectif était de « faire progresser l'éducation et la science sur le territoire de l'Empire ». À cette date, il en devient président d'honneur. Son vice-président, un certain Mathieu Compagnon, lui succède à la présidence. Une dénommée Hécube Moreau est secrétaire de l'association sous Véroneau, et alterne entre le secrétariat et la trésorerie sous Compagnon. L'association est dissoute en août 1936. Muni de ces noms, exhumer les biographies officielles de Compagnon (p. 26 - Livre 5) et d'Hécube Moreau (p. 27 - Livre 5), est un jeu d'enfant. Le premier, officier colonial, se compromet avec Vichy et finit fusillé, la seconde est une résistante héroïque, déportée à Ravensbrück, qui meurt quelques années après la guerre, après avoir ouvert une institution charitable à Saint-Cloud, en proche banlieue ouest. Par ailleurs, son nom est familier aux personnages qui étaient déjà actifs au sein de Félicie dans les années 40 ou au début des années 50 : c'est celui de la première patronne de l'organisation ! Les autres ont une chance de « se souvenir » de ce détail grâce à un jet de Connaissance à -20 %.

André Mrozowski

N'importe quelle encyclopédie peut apprendre aux investigateurs qu'André Mrozowski (1912-1938) était un mathématicien polonais installé en France. Génie précoce, il livre l'essentiel de son œuvre entre 1932 et 1934, prolongeant les recherches d'Hermann Minkowski. Évoluant aux confins de la géométrie non euclidienne et de la physique relativiste, ses travaux sont rigoureusement inaccessibles aux profanes. Début 1936, Mrozowski souffre d'une grave dépression nerveuse. Il se rétablit deux ans plus tard et courtise une jeune fille, Jeanne Louvrier, qu'il épouse en 1937. Il se tire une balle dans la tête le 1er novembre 1938.

Félicie sent le roussi

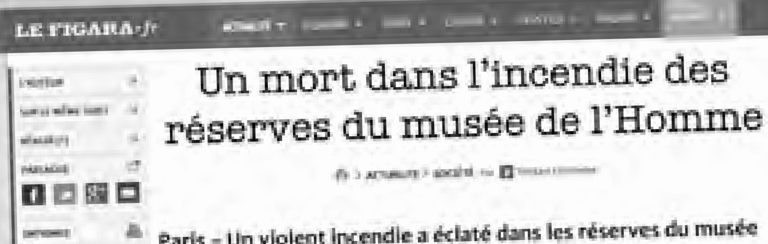
Tous les contacts, les mots de passe et les boîtes aux lettres des personnages sont périmés depuis des décennies. Reste le musée de l'Homme, l'ancien quartier général de Félicie. Hélas, à leur arrivée à Paris, le musée est fermé. Il s'est produit un incendie dans les réserves pendant le séjour des investigateurs à Vitoria (une heure et demie après qu'ils aient reçu le deuxième SMS, pour être précis).
S'ils en cherchent une trace, ils trouvent des dépêches AFP sur les sites d'information des principaux journaux (voir les Documents 7, ci-dessous et 8, page suivante).

« Chez Chang »

Les personnages savent qu'ils sont attendus « chez Chang », mais où est-ce ? Un simple coup d'œil à l'annuaire permet de découvrir qu'un restaurant de ce nom existe place de Vénitie, en plein cœur du quartier chinois du XIIIe arrondissement. Pour être précis, il se trouve au premier étage de l'immense centre commercial Masséna, un environnement de béton et de couloirs un peu délabrés, qui débouchent tous sur un hypermarché grouillant de monde.
Chez Chang est un boui-boui qui fait des efforts pour ressembler à un restaurant respectable. Le midi, sa clientèle est surtout composée d'employés de bureau désireux de manger des nems et du bœuf aux oignons bon marché. Le soir, il sert de cantine à des Asiatiques plus ou moins patibulaires, dont certains s'habillent comme des mafieux dans les films de Hong Kong – costume noir, chapeau et verres miroir. Même de l'extérieur, on peut voir le petit autel qui se trouve au-dessus du comptoir. Il est centré sur un drôle de Bouddha à tête d'éléphant…
Si les investigateurs se présentent *Chez Chang* un soir à 21 heures, le patron s'incline sans mot dire et les conduit dans une arrière-salle privée, où se trouvent une grande table ronde, une statue beaucoup plus évocatrice de Chaugnar Faugn, et surtout Piotr.
Le mercenaire est visiblement ravi de les revoir. Il les serre dans ses bras, se frotte les mains, se dit impatient d'écouter le récit de leurs aventures à Vitoria : « Mais d'abord, passons à table ».
Une carte ? « Pas besoin, votre commande est prête depuis plusieurs jours ! » (Clin d'œil.) Les personnages s'installent, des serveurs arrivent avec de grands plats recouverts de cloches argentées, qu'ils disposent au centre de la table avant de les découvrir. Les personnages se retrouvent à contempler une demi-douzaine de têtes coupées grimaçantes (SAN : 1/1d4).
« Il était temps que vous arriviez, glisse Piotr. Elles prenaient de la place dans le frigo. Donc, je vous présente M. Fontenelle et son état-major. Comme vous l'aviez demandé, Félicie a cessé d'exister. »

L'ennemi intérieur

Deux éléments compliquent encore la vie des personnages tout au long de ce scénario. Tous deux sont *optionnels*, mais tous deux contribuent à leur mettre la pression.
• **Leur santé mentale**, restaurée par les Mi-Go assistés de Véroneau, fléchit peu à peu. Chaque nuit, ils sont assaillis de cauchemars monstrueux, souvenirs de leurs actes pendant les décennies qu'ils ont passées au service du culte. Ils se revoient officiant lors de rites barbares, préparant des attentats terroristes, supprimant des adversaires des Tcho-tchos… bref, faisant tout ce que font les *autres*, d'habitude. Imposez-leur un test de SAN chaque nuit, avec une perte de 0/1 point. Ils devraient comprendre que tôt ou tard, la digue va sauter, et qu'à ce moment-là, ils redeviendront des monstres. Sauf que cette fois, même le culte de Chaugnar Faugn les rejettera.
• Ils sont restés jeunes grâce à la magie noire, mais ce n'est pas un état permanent. Une petite ride ici, un cheveu gris là… rien de fatal, mais **ils vieillissent**, apparemment un peu plus vite qu'ils ne devraient. Cela ne les handicapera pas dans le cadre de cette aventure, mais les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir. Tous les personnages connaissent la solution, bien entendu. Ils n'ont qu'à trouver une victime à qui Voler la vie. En soi, c'est simple, les clochards et les paumés ne manquent pas… sauf que ce sort coûte 1d20 points de SAN, et qu'ils sont déjà terriblement fragiles de ce côté-là. Alors, folie ou vieillissement accéléré ?
Notez que les paramètres du sort, qui se trouvent p. 289 des règles, peuvent être ajustés. Peut-être ont-ils besoin de boire du sang à la nouvelle lune, plutôt que de l'énergie vitale à la pleine lune ? Ou de consommer de la chair humaine sur une victime encore vivante, tout en faisant face à l'est, ce qui serait tout à fait dans le ton du culte de Chaugnar Faugn ?
Ils ne connaissent peut-être pas tous la même version. Peu importe, au fond ! Ce qui compte, c'est que pour retrouver la jeunesse, ils doivent commettre des actes odieux. Et tous savent que s'ils ne font rien, en quelques mois ou années, ils retrouveront leur âge chronologique. Selon leur âge de départ et le moment où vous situez « le présent », cela veut dire qu'ils auront soixante-dix ou quatre-vingts ans très bientôt…


LE FIGARA.fr

Un mort dans l'incendie des réserves du musée de l'Homme

Paris – Un violent incendie a éclaté dans les réserves du musée de l'Homme à 1 h 15 cette nuit.

Son origine semble être une explosion dans un local technique, au dernier étage de l'aile Passy du **palais de Chaillot**. Un employé du musée dont l'identité n'a pas encore été communiquée a trouvé la mort avant l'arrivée des secours. Les pompiers ont maîtrisé le sinistre vers 3 h 30. Un porte-parole du musée a déclaré que la partie la plus touchée, située dans les combles, ne renfermait aucune pièce de grande valeur, et qu'il s'agissait seulement d'une partie de l'ancienne collection ethnologique, qui n'avait pas été déménagée au **musée du quai Branly**.

Livre 7 : Ethor bedi
Document 7 – Dépêche AFP



LE FIGARA.fr

Fermeture temporaire du palais de Chaillot

Paris – Après l'incendie qui a ravagé le dernier étage de l'aile ouest du palais de Chaillot, la direction du musée de l'Homme a fait savoir que le bâtiment resterait fermé quelques jours, le temps que des experts examinent le lieu du sinistre et se prononcent sur d'éventuels dégâts structurels.

Ceux-ci pourraient entraîner une fermeture de longue durée, comme cela s'était produit en 1997, lors de l'incendie du musée des Bâtiments français (aujourd'hui Cité de l'architecture). L'origine de l'explosion est « accidentelle jusqu'à preuve du contraire », d'après le capitaine Dupré, des Pompiers de Paris. Enfin, l'identité de la seule victime de l'incendie de la nuit dernière reste inconnue. L'état du corps semble compliquer l'identification.

Livre 7 : Ethor bedi
Document 8 – Dépêche AFP

Les serveurs remportent les têtes et reviennent avec des hors-d'œuvre parfaitement consommables. Piotr commence à manger de bon appétit. Il est tout disposé à donner des détails sur l'opération. « Très simple, en fait. Une bombe dans leur quartier général au musée de l'Homme, des frappes simultanées chez le patron et ses assistants, puis un peu de ménage parmi les agents. Il en reste trois dans la nature, mais on les aura… à moins que vous ne vouliez les finir vous-mêmes ? Dans ce cas, je vous passe la main. »

Piotr est impatient d'entendre les personnages raconter ce qui s'est produit à Vitoria. C'est un exécutant, ignorant des vérités cosmiques. Pour ce qu'il en sait, le chaos et l'éveil partiel de Chaugnar Faugn étaient l'objectif recherché par le



culte. Les investigateurs peuvent lui raconter n'importe quoi, il gobe tout avec joie… pour l'instant.

Et maintenant ?

À partir de ce point, les personnages sont libres d'agir à leur guise. Logiquement, leur première priorité devrait être de sauver les survivants de Félicie des griffes des Tcho-tchos, mais ils peuvent aussi décider de les sacrifier pour « conserver leur couverture ». Les cahiers de Mrozowski devraient passer au second plan… ou pas, si les investigateurs restent fixés sur la mission que leur a confiée Véroneau. Les deux objectifs n'ont aucun rapport entre eux et sont présentés séparément, mais vous pouvez être sûr qu'il y aura des interférences entre les deux enquêtes.

Première affaire : les survivants de Félicie

Les informations de Piotr

Les trois derniers agents de Félicie encore en vie et en liberté sont :

- **Serge Marquet, 42 ans, analyste civil.** « Il n'était pas chez lui, mais on a sa femme. Il a gardé son téléphone. On lui a proposé de la libérer s'il se rendait. Pas de nouvelles depuis. Il ne répond plus aux appels. Mes gars fouillent tous les coins où il a ses habitudes. »
- **Aurore Coulon, 32 ans, anthropologue.** « Elle nous a filé entre les doigts une première fois, mais on sait où elle s'est planquée. Chez ses vioques, à Pantin. Le truc, c'est que c'est pile devant un commissariat. Faudra la faire sortir. Pour l'instant, on attend. Tôt ou tard, on aura une ouverture. »
- **Élodie Vaillant, 36 ans, analyste civile.** « Analyste, mon cul. Elle a tué deux de mes hommes avant de disparaître. Elle sait se battre. Couteau et mains nues. Flingues aussi, j'imagine. On ne sait pas où elle est. »

Piotr dispose de dossiers sommaires sur ses trois cibles, avec des photos, la liste des lieux qu'ils fréquentent et les adresses de leurs proches. Il détient un otage en la personne d'Hélène, l'épouse terrifiée de Serge Marquet. Pour l'instant, il la garde en vie, mais il n'envisage pas un instant de la libérer. Elle est bouclée à double tour dans la réserve d'un magasin de produits chinois qui appartient à un cousin de M. Chang, à l'étage inférieur de la galerie Masséna. Enfin, certains des agents capturés ont été torturés avant d'être « présentés » aux investigateurs. Ils ont livré une liste de mots de passe et de planques, des appartements situés à Clichy, Aubervilliers, Choisy-le-Roi, Boulogne-Billancourt et Montreuil. Tous ces sites se trouvent dans des immeubles dotés de deux sorties ou plus, à proximité d'une gare ou d'une station de métro. Ils sont tous sous surveillance.

Retournement d'alliances

Piotr fait confiance aux personnages, mais cela ne va pas durer. Leur comportement risque vite de lui paraître suspect. Et même s'ils jouent parfaitement la comédie, les lamas immortels du temple laotien finiront par lui faire savoir qu'ils ont poignardé Chaugnar Faugn dans le dos… Cette révélation peut prendre deux formes, selon votre style de jeu.

- **Option spectaculaire** : Les investigateurs et Piotr sont dans l'arrière-salle, à discuter de la manière de capturer les derniers Félicie, lorsque la petite statue à tête d'éléphant ouvre des yeux de feu argenté et s'écrie : « Ils ont trahi notre Maître ! Tuez-les ! » Piotr et les serveurs ne se posent

Opération Coup de balai

Du temps où ils étaient dans le camp de l'ennemi, les personnages avaient prévu que Félicie risquait de retarder l'avènement de Chaugnar Faugn. Dans le plan initial, ce dernier devait profiter de longues années de repos dans ses cavernes basques avant d'être en mesure de se réveiller pleinement, et cette période de vulnérabilité rendait ses prêtres nerveux.
Avant d'être retournés par Véroneau, les personnages ont donc programmé la destruction de l'organisation. Ils l'ont confiée à Piotr, le mercenaire de l'acte II, devenu l'un de leurs bras droits. Ils ont même reçu des SMS l'informant de ses progrès tout au long de l'acte III.
Lorsqu'ils arrivent à Paris, les rares agents de Félicie survivants sont traqués par Piotr et les sectateurs parisiens de Chaugnar Faugn. Or, l'un de ces survivants conserve une information qui aidera le groupe à accéder au témoignage de Compagnon, autrement dit à la vérité sur Véroneau.

Piotr le Polac

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Bureaucratie	30 %
Camouflage	45 %
Conduite : auto	50 %
Discrétion	65 %
Écouter	40 %
Explosifs	60 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Premiers soins	40 %
Tactiques	65 %
Torture	75 %
Vigilance	55 %

Langues

Polonais	90 %
Anglais	50 %
Français	70 %
Laotien	50 %
Russe	30 %

Armes

- Baïonnette 40 %
  Dégâts 1d4 +2
- Coup de poing 70 %
  Dégâts 1d3
- Corps à corps 65 %
  Dégâts : spécial
- Pistolet 65 %
  Dégâts 1d10 +2

Sorts : Voler la vie

pas de questions, sortent leurs armes et ouvrent le feu. La meilleure chance des investigateurs est une fuite éperdue jusqu'à la sortie du restaurant, puis à travers un centre commercial dont la plupart des boutiques sont fermées, à cette heure tardive. Ils ont une vingtaine de tueurs aux trousses. Leur seule chance est de regagner la rue avant d'être rattrapés. Les sectateurs hésitent à les poursuivre à l'extérieur : le quartier est trop animé pour que ce soit sûr.

- **Option sournoise** : La statue parle après leur départ. Piotr a tout le temps de préparer une embuscade sous le couvert d'une capture. Les personnages ont de fortes chances de se laisser prendre à un appel sur le thème « on a repéré Vaillant, elle se planque dans la camionnette d'une pute, au bois de Boulogne ». La camionnette est bien là, mais elle est pleine de sectateurs armés jusqu'aux dents.

Piotr est un tueur froid, mais il travaille avec les investigateurs depuis des décennies. Dans un premier temps, son objectif est de les capturer, dans l'espoir d'éclaircir un éventuel malentendu avec « la direction », au Laos. Si les personnages confirment, par leurs actions ou par leurs paroles, qu'ils ont changé de camp, il opte pour une mise à mort rapide et sans douleur.

Le culte parisien de Chaugnar Faugn

Les sectateurs du Grand Ancien sont une centaine, dispersés en trois noyaux. Piotr a autorité sur les trois groupes, mais évite de les faire travailler ensemble : il a conscience que la dévotion à Chaugnar n'empêche pas les rivalités et les antipathies.

- **Les Tcho-tchos.** Centrés sur le « Chinatown » du XIII[e] arrondissement, ces immigrants cambodgiens, vietnamiens ou laotiens gardent pour la plupart un profil bas. Ils n'en sont pas moins dangereux. Beaucoup sont des tueurs entraînés, envoyés à Paris par le culte indochinois. D'autres sont des « deuxième génération » qui redécouvrent leur héritage. Le chef de cette branche s'appelle Tsiv Kawm. Âgé d'une cinquantaine d'années, c'est le patron de *Chez Chang*.
- **Les adeptes « basques ».** Citoyens français ou résidents espagnols, ils forment la majorité du culte. Présents depuis plus longtemps et mieux implantés, ils sont dispersés entre plusieurs immeubles de la rue Carnot, en face du cimetière d'Ivry. Ces douze familles – en réalité de petits clans interconnectés – sont complètement fondues dans la population du quartier. Leurs membres sont fossoyeurs, jardiniers, ouvriers, égoutiers ou vendeurs dans les magasins des environs. À quelques exceptions près, ce sont des combattants médiocres. Cette branche du culte est dirigée par Maria Maura Arruti, une jolie femme cruelle, âgée d'une trentaine d'années, qui vit des dons de ses fidèles. Depuis 1975, un frère supérieur de Chaugnar Faugn dort dans un caveau abandonné du cimetière. L'éveiller est un exercice compliqué, que les fidèles n'entreprennent pas à la légère.
- **Tous les autres.** Le culte ne fait aucun effort pour recruter en dehors de ses bases « ethniques », mais il arrive que des gens ordinaires trouvent seuls le chemin qui conduit aux pieds du dieu-éléphant. Ce groupe, peu nombreux, compte des excentriques (dont, qui sait, l'héritier de la famille de Clermont ?), un couple de forains qui présente un numéro d'éléphants dressés, et un orientaliste d'âge mûr, qui occupe un poste important à la section indochinoise de l'Efeo. Leur valeur au combat est nulle, mais ils font d'excellents agents de renseignement.

Les trois condamnés

Voici ce qui arrive aux trois derniers agents de Félicie si les investigateurs n'interfèrent pas.

- **Serge Marquet.** Dans la nuit qui suit la visite des personnages *Chez Chang*, Marquet contacte Piotr et tente de mettre en place un échange entre lui et sa femme. Le rendez-vous est fixé sous un pont ferroviaire, du côté de Tolbiac. Un groupe de sectateurs basques se présente au rendez-vous, avec Hélène Marquet. Au moment de l'échange, Hélène et Serge sont tous les deux la cible de sorts de Flétrissement, dosés de manière à les neutraliser (8 points de dégâts chacun). Les sectateurs s'approchent, tranchent la tête de Serge et rembarquent Hélène, en état de choc. Elle ferait un bon sacrifice pour éveiller le frère de Chaugnar Faugn qui dort sous le cimetière d'Ivry. Ils laissent le corps de Marquet sur place. Il est découvert une demi-heure plus tard par un automobiliste, qui avertit la police.
- **Aurore Coulon.** Elle est retranchée dans une petite maison de ville, dans une rue étroite, à une dizaine de minutes à pied de la porte de Pantin, juste en face d'un commissariat. À une cinquantaine de mètres de là se dressent plusieurs tours où vit une forte proportion d'immigrés nord-africains… et chinois. Si les investigateurs ne font rien, Piotr passe à l'action dans la journée du lendemain. Il organise une bagarre violente sur le parking de la résidence. Les premiers policiers sur les lieux sont victimes d'une embuscade : des sectateurs installés sur les terrasses leur jettent des pierres. L'idée est de faire durer cette mini-guérilla urbaine assez longtemps pour que l'attaque de la maison des Coulon passe inaperçue dans

Les Félicie de Vitoria

Selon la manière dont se sont déroulés les événements de l'acte III, il est possible que certains des agents envoyés par Félicie au Pays basque aient survécu. Il existe même une toute petite chance pour qu'ils aient coopéré avec les personnages contre Chaugnar Faugn, alors que leur mission de départ était de les abattre.
Les survivants de l'équipe quittent le Pays basque par la route. Ils déposent les blessés et les déments à Burgos, dans des hôpitaux déjà débordés, puis ils obliquent vers le sud et se rendent à Madrid, d'où ils prennent l'avion pour Paris. Ils arrivent à Orly un ou deux jours après les investigateurs. Ils savent déjà qu'il se passe quelque chose d'anormal : personne n'a répondu lorsqu'ils ont appelé pour faire leur rapport. Après un bref passage au Trocadéro, ils se replient sur la planque de Montreuil. Si Serret est encore en vie, il tente de contacter du renfort, avant de réaliser qu'il ne reste personne… sauf peut-être les personnages. S'il en a le moyen, il tente de les joindre. Il est également possible que les Félicie tombent sur Élodie Vaillant et qu'ils servent d'intermédiaire entre elle et les personnages.
À défaut, réalisant qu'elle est désormais seule au monde, l'équipe de Serret se concentre sur un objectif et un seul : liquider un maximum de sectateurs, en commençant par ceux qui surveillent leur planque, puis en remontant à leurs chefs. Ils ne survivront pas, mais feront de gros dégâts avant de succomber.

la confusion. Une camionnette se gare en double file entre le commissariat et la maison, faisant écran. Un Tcho-tcho crochète la serrure, puis un groupe de six sectateurs s'infiltre à l'intérieur, tue les parents d'Aurore et repart avec la jeune femme.

- **Élodie Vaillant.** Dans la soirée du jour suivant la visite des investigateurs *Chez Chang*, Vaillant appelle tour à tour toutes les planques de la région parisienne. Personne ne décroche. Elle se rend à celle de Choisy, un appartement situé dans les tours, en face de la gare. Elle n'y reste que quelques minutes, le temps de laisser un message (voir Document 9, ci-contre), mais cela suffit pour qu'elle se fasse repérer. Lorsqu'elle repart, elle est prise en filature par deux sectateurs basques, qu'elle conduit à son hôtel. Piotr commence à étudier son « extraction », mais elle quitte les lieux avant qu'il ait eu la possibilité de mettre un plan sur pied. À partir de là, le meilleur moyen de la rattraper est… de suivre les sectateurs (encore faut-il avoir repéré les deux noyaux du culte, *Chez Chang* et la porte d'Ivry). Piotr est intrigué par Élodie. Elle ne se comporte pas comme elle le devrait : elle ressemble davantage à quelqu'un qui prépare une contre-attaque qu'à une victime. Il décide donc de lui laisser un peu de corde pour se pendre. Il ne frappera pas avant d'avoir compris ce qu'elle trafique, ce qui va lui prendre un ou deux jours.

Comment les sauver ?

- Il est sans doute trop tard pour **Serge Marquet**, à moins que les investigateurs ne soient encore en bons termes avec Piotr lorsque Marquet contacte le culte. Dans ce cas, Piotr est ravi de les laisser gérer… mais il leur fournit quand même quelques sectateurs « pour leur donner un coup de main ». Ils ne s'attendent pas à un coup fourré de la part des personnages. S'il est approché, Marquet n'a qu'une idée : faire libérer sa femme. Si les investigateurs parviennent à sauver les deux, il connaît une planque, au fin fond du Massif central, où ils seront à l'abri pour un moment.
- **Aurore Coulon** est barricadée à l'endroit le plus sûr qu'elle ait pu trouver. Elle ignore qu'elle a été repérée par l'ennemi. Des personnages qui frappent à sa porte, munis de mots de passe de Félicie et d'une histoire crédible, ont une petite chance de la récupérer sans casse. Aurore est spécialisée dans les cultures africaines et ignore tout de Chaugnar Faugn, des Tcho-tchos ou de quoi que ce soit de pertinent pour la campagne. Bien sûr, les sectateurs qui surveillent la maison de Pantin ne la laissent pas filer sans tenter quelque chose, mais ils ne frappent pas tout de suite – une jolie course-poursuite le long du canal de l'Ourcq serait de bon aloi. Aurore n'a qu'un objectif : se mettre en sûreté. Contrairement à Marquet, elle ne connaît aucune planque, ce qui veut dire que sa sécurité retombe plus ou moins sur les investigateurs…
- **Élodie Vaillant** n'est ni dans son appartement du XVe arrondissement, ni dans sa famille, ni chez des amis. Elle a pris une chambre dans un hôtel à bon marché, près de la porte de Montrouge. Elle paye à la nuit, en liquide, et garde un profil aussi bas que possible. Elle appelle la planque de Choisy aux heures indiquées, depuis des cabines téléphoniques toujours différentes. Si les personnages décrochent, elle leur laisse dix secondes pour lui fournir un mot de passe. Heureusement, Piotr leur en a donné toute une batterie ! Ils suffisent à obtenir un rendez-vous – en plein jour et dans un lieu extrêmement public et qu'elle connaît parfaitement, par exemple la salle des pas perdus de la gare

Les sectateurs parisiens de Chaugnar Faugn

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 13
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 50 %
Cannibalisme rituel 30 %
Conduite (auto) 40 %
Discrétion 30 %
Métier (divers) 60 %
Mythe de Cthulhu 15 %
Sciences occultes 30 %
Vigilance 40 %
• Tcho-tcho
Intimidation 40 %
Laotien 75 %
Français 50 %
• Basques
Basque 75 %
Français 80 %
Se fondre dans la foule 75 %
• Autres
Contacts et ressources (divers) 40 %

Armes
• Couteau de lancer 50 %
Dégâts 1d4
• Poignard 60 %
Dégâts 1d4 +4
• Pistolet 40 %
Dégâts 1d8

JE RAPPELLERAI
ICI À 10 H 10,
14 H 10, 18 H 10
ET 22 H 10
DEMAIN.

Livre 7 : Ethor bedi - Document 9
Le message d'Elodie Vaillant

du Nord. Faute de réponse, elle raccroche. Avec ou sans alliés, elle quitte Paris pour Saint-Cloud. À partir de là, prendre contact avec elle s'annonce difficile, et gagner sa confiance encore davantage. Même la sauver d'une bande de sectateurs ne l'empêche pas de se montrer méfiante, sur le thème « vous auriez pu mettre ça en scène ».

Interlude : les Mi-Go

« L'éthologue » qui surveillait les personnages lors de l'acte III est toujours présent à l'arrière-plan. En revanche, il se montre moins protecteur. Leur survie ouvre d'intéressantes perspectives à la recherche des Fungis. Ce point étant acquis, il reste à voir comment ils vont finir…
Si le docteur Diarru a survécu à l'acte III, il se montre tout disposé à leur remettre les coordonnées d'un « collègue parisien ». **Yves Dedieu**, le contact local des Mi-Go, est physicien et travaille à Saclay. Comme Diarru, il est là pour garder les personnages à l'œil sous prétexte de leur apporter de l'aide. C'est un bon mathématicien, mais il n'a pas le niveau pour déchiffrer les équations de Mrozowski. Si les investigateurs réclament de l'aide à ce sujet, il leur propose une entrevue avec son protecteur, une éventualité traitée au paragraphe « Transitions », p. 84.

Ambiance de l'acte IV

Le retour des personnages à Paris après tant d'années d'absence doit imprégner tout l'acte d'une sourde *nostalgie*. Rien n'est plus pareil, leur jeunesse est loin, leurs amis sont morts ou âgés. Même les investigateurs les plus tournés vers l'avenir éprouvent de petits instants de malaise lorsqu'ils sont confrontés à des mots inconnus, à des tournures de phrases qui ne sont plus celles dont ils ont l'habitude, à des gestes qui semblent naturels aux autres mais leur paraissent étranges…
Par contraste, l'affrontement avec le culte est un *thriller*. Allez vite. Passé le premier jour d'acclimatation, ne laissez plus aux joueurs le temps de se poser des questions existentielles. Ne reculez pas devant la violence. Au contraire : les personnages doivent tuer ou être tués. Un culte de fanatiques leur court après. L'organisation Félicie, leur unique alliée, a été démantelée par leur faute. En cherchant à se défendre contre les sectateurs, ils tuent, mettant la police sur leurs traces. Quoi qu'ils entreprennent, leurs actions ont des conséquences imprévues et néfastes.
L'affaire du cahier n° 19, puis les découvertes qui les attendent à Saint-Cloud, ramènent les investigateurs vers quelque chose de moins dangereux, de plus intellectuel et de plus étrange, tout en leur donnant l'occasion de plonger dans le passé.
Quant à la fin… Souvenez-vous que ce scénario n'offre pas d'espoir. Véroneau leur fait miroiter un retour impossible aux années 70, mais les personnages sont bel et bien coincés dans le présent, dans des corps préservés par sorcellerie, avec une santé mentale qui menace de les lâcher. Plus ils avancent, plus la situation doit leur paraître désespérée, *parce qu'elle l'est*. Des conseils sur la manière de gérer les dernières scènes figurent p. 87, dans l'encadré « Les variations Véroneau ».

Seconde affaire : l'énigme du cahier n° 19

Contexte

L'œuvre d'André Mrozowski n'est connue que des spécialistes de l'histoire des mathématiques. Heureusement, Paris n'en manque pas. Ils peuvent passer des heures en bibliothèque, aller interroger des mathématiciens ou des journalistes spécialisés…
À condition d'y travailler sérieusement, en une journée de recherches, ils glanent les informations suivantes :

- André Mrozowski était né à Grodna, dans ce qui était à l'époque la Russie, a été la Pologne pendant toute sa vie d'adulte et est aujourd'hui la Biélorussie. Son père a été tué en 1915. À la fin de la guerre, sa mère s'est installée en France, où elle avait de la famille. Mrozowski n'a jamais remis les pieds en Pologne, et a fait toute sa scolarité à Paris.
- C'était un enfant prodige. La presse des années 20 consacre régulièrement des articles au « Mozart des mathématiques », « capable, à l'âge de 10 ans, de résoudre des problèmes qui font blêmir les professeurs les plus chenus ». Il commence à « travailler sérieusement » en 1931, à 19 ans. L'année suivante, il publie une monographie intitulée *Mrozowski 1*, qui impressionne le monde scientifique. *Mrozowski 2,* publiée en 1934, rencontre davantage de scepticisme. Il n'y en aura pas de troisième.
- Il menait de front ses recherches et une vie sentimentale compliquée. Sa dépression nerveuse semble avoir été due au surmenage. Il n'en est sorti qu'en épousant Jeanne Louvrier. On ignore ce qui a causé son suicide : il n'a pas laissé de lettre expliquant son geste.
- Anna Mrozowska, sa mère, est morte en 1953, sans jamais s'être remise du suicide de son fils, qu'elle a toujours qualifié d'assassinat, allant jusqu'à porter plainte pour s'assurer que la police enquêterait. Hélas, la justice a rendu un non-lieu en février 1940.
- Jeanne Louvrier s'est remariée en 1942 avec un certain Louis-Mathieu Paulin, modeste professeur de physique. Ils ont eu un fils, Marc-André, né en 1944. Marc-André est toujours en vie… et passionné de généalogie au point d'avoir créé un site internet présentant l'histoire de sa famille. Il habite Orléans, mais il est facile à joindre par courriel ou téléphone. Il leur explique que Jeanne est morte en 1976, Louis-Mathieu en 1984. Tous deux sont enterrés au cimetière de Thiais, en région parisienne. Les papiers du premier mari de sa mère ? Il lui semble qu'ils ont été donnés à une institution, mais laquelle ?

Les cahiers

Il existe un « fonds Mrozowski » à la bibliothèque de l'Académie des Sciences. Ses deux monographies ont même été numérisées et sont accessibles par tous via le site Internet de cette vénérable institution. Leur contenu est hélas strictement incompréhensible, à moins d'avoir un score supérieur à 75 % en Sciences formelles (mathématiques).

Les investigateurs devraient se dire que si les monographies sont là, il est possible que les cahiers s'y trouvent également. Il ne reste plus qu'à faire un tour quai Conti pour s'en assurer. La bibliothèque de l'Institut est ouverte à tous sur présentation d'une pièce d'identité, qui sert à leur établir un badge d'accès, une condition qui peut ou non poser des problèmes aux personnages. À l'intérieur, des bibliothécaires solennels dispensent tout le savoir accumulé depuis le milieu du XVIIe siècle, dans un décor mêlant marbre et lambris vénérables. Les horreurs de l'extérieur paraissent soudain très loin. Si vous le désirez, y passer une demi-journée permet de récupérer un point de SAN… une seule fois. Ensuite, les personnages se surprennent à méditer sur l'insignifiance de la « science » humaine par rapport aux vérités cosmiques, et soudain, l'endroit cesse d'être réconfortant.

Un test de Bibliothèque donne accès au contenu du fonds Mrozowski. En plus des deux monographies et d'une liasse de papiers personnels, il renferme vingt et un cahiers, archivés en deux fois : les douze premiers ont été donnés par Mme Mrozowska en 1939, peu après la mort de son fils. Neuf autres ont été remis par Jeanne Paulin en 1955. Le premier lot a été numéroté 1 à 12 par Mrozowski lui-même. Le second lot comprend les cahiers 13 à 18, puis 20 à 22. Le cahier numéro 19, celui que leur réclame Véroneau, brille par son absence.

Il est tout à fait possible de consulter les cahiers, mais ils sont encore moins compréhensibles que les monographies. Un bibliothécaire peut leur expliquer que les cahiers 1 à 5 ont servi de matériau de base à *Mrozowski 1*, les cahiers 6 à 11 sont à l'origine de *Mrozowski 2*, les suivants n'ont jamais été retravaillés pour publication. Personne n'a touché aux cahiers depuis leur arrivée. Un mathématicien de haut niveau que l'on chargerait d'étudier les derniers cahiers pourrait, au bout de plusieurs semaines, rendre un verdict du type : « C'est le naufrage d'une intelligence brillante, un effort désespéré pour surpasser Einstein. » Bien sûr, pour peu qu'il ait une SAN inférieure à 20 et quelques points en Mythe de Cthulhu, le même mathématicien pourrait rendre un verdict bien différent, mais les personnages ne connaissent personne qui réponde à ces critères, pas même le professeur Dedieu.

Quoi qu'il en soit, les papiers privés de Mrozowski sont la véritable trouvaille. Il ne tenait pas un journal à proprement parler, mais il lui arrivait de prendre des notes sur les événements de la journée. Le Document 10, page suivante, propose un résumé des éléments les plus intéressants.

Véroneau revient à la charge

Quarante-huit heures après l'arrivée des personnages à Paris, Véroneau se manifeste. Il est indistinct, à peine mieux qu'un halo et qu'un murmure, mais il veut savoir où ils en sont. Il est incapable de les aider dans leur enquête. Le curieux « suicide » de Mrozowski et l'installation de Mlle Moreau dans la propriété de Saint-Cloud datent d'une période qu'il a passée « ailleurs », sans pouvoir interagir avec notre réalité.

Par la suite, Véroneau revient épisodiquement. Son rôle est de les aiguillonner. Ils doivent avancer sur la piste du cahier, or ils risquent de se passionner pour le démantèlement du culte. La meilleure manière de les pousser est de leur donner l'impression que s'ils ne bougent pas vite, ils vont perdre le contact avec leur seul espoir d'échapper à tous ceux qui leur courent après, Interpol en tête.

Ses apparitions parisiennes sont accompagnées d'une manifestation nouvelle : des aboiements dans le lointain. Ils deviennent de plus en plus audibles d'un jour à l'autre… tout en changeant de nature. Il y a « quelque chose » sous ces aboiements, un autre son, bien différent.

Les personnages peuvent faire un test de Mythe de Cthulhu. S'ils le réussissent, ils pensent aux terribles entités qui rôdent dans les angles du temps, et que les mortels perçoivent comme de grands chiens… Si les joueurs sont expérimentés, l'idée qu'un chien de Tindalos soit aux trousses de Véroneau devrait les pousser à aller vite. En réalité, c'est une mise en scène. Véroneau se sert de cette menace illusoire pour les pousser à agir, et renforcer l'idée que ses activités sont en rapport avec ce qui préoccupe sans doute les personnages : le temps.



Un Mi-Go

Résumé des notes d'André Mrozowski

- Tout au long du 2e semestre 1935, Mrozowski travaille énormément, aiguillonné par un individu qu'il appelle « V. » ou « le professeur ». Il mentionne des « aperçus singulièrement pertinents tirés d'ouvrages anciens », des « visions du cosmos qui ont dû paraître hérétiques en leur temps ». Cette période correspond à la composition du cahier n°19.
- Il y a un hiatus dans les notes entre décembre 1935 et octobre 1936, date à laquelle Mrozowski entame le cahier n°20, tout en se plaignant amèrement d'avoir perdu une source d'inspiration fondamentale.
- Il n'est pas satisfait de son travail sur le cahier n°20. Il délaisse les mathématiques pour se fiancer. Fin 1937, il se remet à l'ouvrage : « .. mais je me heurte à des murs, des murs partout »
- En mars 1938, il mentionne qu'il rêve à plusieurs reprises de V. et que c'est l'amorce de la « percée » qu'il attend depuis si longtemps. Il travaille d'arrache-pied pendant tout l'été et le début de l'automne 1938. Jeanne se plaint d'être délaissée, mais il est heureux. Il a reconstitué « l'équation D » et s'efforce désormais de la résoudre.
- En octobre 1938, il semble souffrir d'une crise de paranoïa, prétendant être surveillé par des inconnus : « Ils sont sans cesse derrière moi. Je suis filé, épié. Je suis sûr qu'ils se sont introduits dans mon bureau. Le cahier n'est plus à sa place. Il a bougé, pas grand-chose, peut-être un centimètre. Ils ont dû le photographier pendant la nuit. »

La dernière note, griffonnée au dos d'une enveloppe glissée dans le dernier cahier, est datée du 22 octobre, une dizaine de jours avant sa mort :
« C. est revenu. Il m'a menacé, comme il y a deux ans. Il m'a dit que si je ne me tenais pas tranquille... Je ne peux pas me tenir tranquille ! V. compte sur moi, mais les enjeux vont au-delà de son sort. »

Livre 7 : Ethor bedi
Document 10 – Résumé des notes d'André Mrozowski

Interférences

La recherche du cahier n° 19 est une parenthèse intellectuelle au milieu du conflit qui oppose les personnages à leurs anciens amis du culte de Chaugnar Faugn, mais ce conflit risque de leur rejaillir dessus. Les sectateurs surveillent les investigateurs, les voient discuter avec des inconnus et passent derrière eux pour savoir ce qu'ils voulaient. Après un entretien avec des Tcho-tchos menaçants en diable, les contacts du groupe se montrent soudain moins coopératifs.

Dans un genre plus brutal, si vous imaginez une voiture roulant au pas sur le quai Conti, pleine de sectateurs prêts à abattre les investigateurs lorsqu'ils sortiront de la bibliothèque, vous tenez le bon bout. Le commando ouvre le feu, déclenche une belle panique, puis ses membres abandonnent leur véhicule et se dispersent dans un quartier plein de petites rues difficiles d'accès.

Piotr n'a aucune idée de ce que cherchent les personnages, mais « priver l'ennemi de ses ressources » est une maxime qu'il comprend. Envoyer un sectateur à la bibliothèque, de nuit, pour détruire le fonds Mrozowski par le feu est tout à fait dans ses cordes. Expédier un ou deux hommes à Orléans pour liquider le malheureux Marc-André Paulin aussi, si par malheur il passe dans son champ de vision.

Piotr dispose d'un atout qu'il hésite à utiliser, parce qu'il pourrait se retourner contre lui : les autorités. S'il sait où sont les personnages, rien ne l'empêche de passer un coup de téléphone à la police, signalant leur présence.

La chambre scellée

Les investigateurs peuvent arriver à Saint-Cloud de leur propre initiative s'ils ont été méticuleux en suivant la piste « Hécube Moreau » ; se rendre en ville pour prendre contact avec Élodie Vaillant et/ou la sauver des griffes des sectateurs ; ou tout simplement en suivant les Tcho-tchos envoyés liquider Élodie.

Élodie Vaillant

Blonde et menue, Élodie Vaillant paraît fragile. En réalité, elle pratique une demi-douzaine d'arts martiaux, de la savate au *krav maga*, se défend à l'épée et tire très bien. C'est aussi une lectrice vorace, avec une très bonne culture générale… et elle sait des choses sur Félicie que la plupart des agents ignorent.

Son père était membre de l'organisation, et *lui* avait grandi parmi les orphelins de Mlle Moreau, la première patronne de Félicie. Il lui a répété à de nombreuses reprises qu'en cas de catastrophe, les survivants devraient se rendre à Saint-Cloud, chez Mlle Moreau, et chercher « la chambre scellée ». Elle ignore ce que c'est ou ce qui s'y trouve, mais elle est déterminée à la découvrir.

Partagera-t-elle l'information avec les personnages ? C'est possible, mais incertain. Elle tente plutôt de les utiliser pour retarder les sectateurs, pendant qu'elle y va seule.

Avoir sauvé les Marquet et Aurore Coulon aide à gagner sa confiance. En revanche, se présenter comme agents de Félicie la fait douter. Elle connaît de vue ou de nom la plupart des membres de l'organisation, et se rend vite compte que les personnages n'en font pas partie. La meilleure chose à faire serait de tout lui raconter, mais il est douteux que les investigateurs s'y résolvent. S'ils prennent ce risque, elle les croit : personne n'irait imaginer une histoire de couverture à ce point biscornue ! Si Serret est dans le paysage, son équipe confirme l'essentiel de leur histoire.

Les Enfants d'Hécube

Établie en 1947 sous le nom d'Œuvre Moreau pour les orphelins de guerre, cette fondation caritative a traversé les décennies sans changer de locaux et sans modifier ses objectifs initiaux : fournir un hébergement à des enfants traumatisés venus de zones de conflit, favoriser leur adoption et, dans certains cas, les prendre en charge de l'enfance à l'âge adulte tout en veillant à leur éducation. En plus de son implantation en France, elle dispose d'antennes à Beyrouth, Brazzaville et Phnom Penh.

La fondation a des relais parmi les *people* qui assurent sa promotion dans les médias. Elle accueille aussi deux anciens ministres de la Santé dans son conseil d'administration, et fonctionne en étroite collaboration avec des ONG comme Médecins Sans Frontières. Sa situation financière est excellente, la gestion de ses présidents successifs ayant été à la fois prudente et transparente.

Le domaine de Saint-Cloud se compose d'une grande maison bourgeoise au cœur d'un parc, sur les coteaux qui dominent la Seine. Elle héberge une vingtaine d'enfants diversement traumatisés, venus d'Afrique centrale ou du Proche-Orient, ainsi que des éducateurs et des médecins. L'administration s'est établie dans les anciens communs, à gauche du bâtiment principal.

Si les investigateurs décident de s'infiltrer, ils peuvent jouer les investisseurs, les futurs donateurs, ou de riches étrangers désireux de développer une œuvre similaire dans leur pays. Toutes ces approches se soldent par un rendez-vous et par une visite des lieux, sous la houlette de **Nathalie Berger**, la responsable de la communication des Enfants d'Hécube. Elle ne manque pas de leur faire un petit laïus sur l'admirable Mlle Moreau. Son bureau, situé au premier étage du bâtiment principal, a été laissé tel quel, comme l'exigeait son testament. Mme Berger le fait visiter aux personnages, sans pour autant s'y attarder.

Il ne reste plus qu'à organiser une visite nocturne. La sécurité se limite à de hauts murs et à une alarme antieffraction silencieuse, reliée au commissariat de la ville. Un



veilleur de nuit fait des rondes, mais il est surtout là pour s'assurer que les enfants ne fuguent pas. Il n'y a ni caméras, ni détecteurs de mouvements.

L'ultime secret de Mlle Moreau

Le bureau est une pièce de dimensions modestes, avec une table de travail, une chaise cannée, une petite bibliothèque pleine de traités de puériculture et de psychologie enfantine, une cheminée et un modeste « coin discussion » avec un guéridon et trois fauteuils qui n'étaient déjà pas au mieux de leur forme en 1947.

Deux objets paraissent un peu incongrus : un rouet disposé près de la cheminée, et une figurine en bronze dorée, haute d'une dizaine de centimètres, représentant une chienne assise, qui sert de presse-papier.

Un test d'Histoire ou de Connaissance à -25 % permet de les relier tous les deux au personnage mythique d'Hécube, épouse de Priam et mère d'Hector et de Pâris. Si l'on suit les tragédies d'Euripide[3], après la guerre de Troie, la vieille reine, devenue esclave d'Ulysse, fit crever les yeux du traître Polymnestre par ses servantes armées de fuseaux. Pour cette vengeance, elle fut maudite et changée en « chienne aux yeux de feu ». Deux petits éclats de verre rouge sont effectivement sertis dans les orbites du presse-papiers.

Un test de Mythe de Cthulhu permet de sentir que quelque chose cloche dans les lignes de la pièce, sans arriver à mettre le doigt dessus. Le rouet est enchanté. Il suffit de s'asseoir devant, de se piquer au fuseau (pour un coût de 1 point de vie et de 1 point de magie) et d'actionner la pédale qui fait tourner le rouet pour ouvrir la chambre scellée.

Soudain, la pièce paraît plus vaste d'un bon tiers, sauf que la partie rajoutée ne fait clairement pas partie de la même pièce : ses parois sont en pierre brute, son sol est composé de grosses dalles de granit, et elle n'a pas de fenêtres. (Cette pièce murée se trouve dans les caves d'un château breton. Si vous souhaitez y rajouter les squelettes d'un ou deux imprudents qui s'y sont fait enfermer en croyant qu'il existait un autre moyen d'en sortir, faites-vous plaisir !)

La cache

L'espace supplémentaire renferme des boîtes d'archives, des cartons et des caisses, entassés pêle-mêle. Les personnages sont libres d'en retirer ce qu'ils veulent, mais dans le cadre de ce scénario, le seul objet important est une épaisse enveloppe portant le nom « Véroneau ». Elle contient deux documents, les Document 11 et 12 (page 85), et un cahier d'écolier bourré d'équations : le fameux cahier n° 19 de Mrozowski, dont quelques extraits figurent dans le Document 13, (page 86).

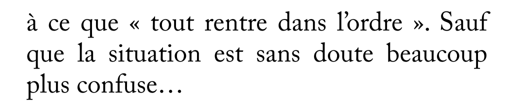
En dehors de ça, la cache renferme une partie des trésors de l'Étoile d'argent et du

3 *Les Troyennes* et *Hécube*. Rien ne vaut les mythes grecs pour donner une touche de violence sinistre aux objets les plus anodins.

Paris & Alentours

Légende

1 – Musée de l'Homme.
2 – *Chez Chang*.
3 – Cimetière d'Ivry.
4 – Planque de Félicie à Clichy.
5 – Planque de Félicie à Aubervilliers.
6 – Planque de Félicie à Choisy-le-Roi.
7 – Planque de Félicie à Boulogne-Billancourt.
8 – Planque de Félicie à Montreuil.
9 – Planque d'Aurore Coulon à Pantin.
10 – Planque d'Élodie Vaillant porte de Montrouge.
11 – Bibliothèque de l'Académie des sciences, quai Conti.
12 – Les Enfants d'Hécube, Saint-Cloud.
13 – Villa de Véroneau, allée des Limites, Le Vésinet.



Une gardienne ?

Le presse-papiers est peut-être un simple clin d'œil au prénom de Mlle Moreau… ou pas. Si vous voulez que la statuette se change en un mélange de chien géant et de lézard, avec des yeux ardents et une haleine chargée de soufre, n'hésitez pas ! La créature hésite à s'en prendre aux femmes, et n'attaque que ceux qui ne donnent pas le mot de passe. Or, ce mot est « Félicie ». Il est permis d'espérer que les personnages y pensent. Sinon, la bête attaque. Il y a de fortes chances pour que la riposte des investigateurs fasse du bruit, ce qui attire le gardien. À l'instant où il entre dans la pièce, monstre et chambre scellée disparaissent, laissant les investigateurs expliquer ce qu'ils font là.

CON	18
DEX	14
FOR	19
TAI	14

Points de vie	16
Impact	+4

Compétences

Attendre le mot de passe	40 %
Gronder	60 %

Armes

• Morsure	55 %
Dégâts 1d10 +4	

Protection : 2 points de peau écailleuse
SAN : 1/1d6



Bureau S. Avec l'accord de son successeur, Daniel Simonnet, elle s'était octroyé la garde des objets les plus redoutables.
Entre autres choses, on y trouve un petit sphinx en pierre verte beaucoup trop lourd pour sa taille, une demi-douzaine de masques africains qui dévorent l'âme de leurs porteurs, une paire de signes des anciens, une statue révoltante de réalisme représentant une femme-serpent, des têtes réduites qui chuchotent entre elles, des dizaines de comptes-rendus d'investigations remontant au début du XXe siècle… Rien de tout cela n'a d'utilité dans le cadre de cette campagne, mais si quelqu'un souhaite un jour remonter une organisation comme Félicie, qui sait ? Certains de ces objets sont susceptibles de l'aider… ou de le rendre fou avant que son projet ait abouti.

Le cahier n° 19

Ce banal cahier d'écolier à couverture bleue ne paraît pas différent du reste de la série. L'écriture de Mrozowski semble plus fiévreuse, et ses notes marginales un peu plus nombreuses, que dans les cahiers précédents. Le contenu proprement mathématique est incompréhensible – des pages et des pages de chiffres et de symboles, dont beaucoup ont été inventés pour l'occasion par Mrozowski. Un test réussi d'Anthropologie permet de les relier à des bas-reliefs dogons. Quant à un test de Mythe de Cthulhu, il donne l'impression d'un travail relié à la création de portail, en liaison avec une entité puissante, mais beaucoup plus éloignée de la Terre que Chaugnar Faugn.
Les notes marginales de Mrozowski figurent en dans le Document 13, page 86.

Transitions

Dans l'esprit des investigateurs, tout doit sembler simple : ils n'ont plus qu'à remettre le cahier n° 19 à Véroneau, et celui-ci veillera à ce que « tout rentre dans l'ordre ». Sauf que la situation est sans doute beaucoup plus confuse…

Les sectateurs

D'un point de vue dramatique, Piotr et ses camarades de jeu ont rempli leur rôle : introduire de la tension dans la première partie de l'acte IV. Après la découverte du cahier, ils ne sont plus nécessaires. Vous pouvez les faire disparaître à l'arrière-plan. Si les investigateurs s'efforcent de leur échapper, ils y parviennent. Le culte mettra plusieurs jours à les retrouver, ce qui leur laisse le temps d'aider Véroneau.
Si vous préférez une résolution plus musclée, les sectateurs parviennent à les retrouver et font un dernier effort pour les éliminer. Une vingtaine de types convergent vers leur position. Ils sont dirigés par Piotr, qui ne compte pas laisser de survivants, ni même de témoins. L'attaque peut avoir lieu à Saint-Cloud, au moment où les personnages quittent le domaine des Enfants d'Hécube, à leur hôtel, sur un bout de route déserte… Le combat est très violent, mais ne dure pas : la police ne tarde pas à intervenir. Si vous êtes du genre à aimer les duels virils, Piotr essaye d'affronter l'un d'eux au corps-à-corps. Son offre ? « Juste toi et moi, *mano a mano*. Ni sorts, ni coups tordus. » Est-il digne de confiance ? Bien sûr que non.

Les autorités

Les personnages sont toujours recherchés par la police française et, plus généralement, par Interpol. De ce côté-là, il n'y a pas grand-chose que les personnages puissent faire, sinon garder un profil aussi bas que possible.
Les sectateurs représentaient un risque immédiat de mort violente. Servez-vous des « forces de l'ordre » comme de l'autre face de la médaille, celle où sont gravés les mots « angoisse, menace et paranoïa ». Chaque geste des investigateurs laisse une trace physique ou électronique. Or, des chasseurs très déterminés sont à leurs trousses. Si l'exercice vous amuse, vous pouvez insérer quelques « plans de coupe », décrivant aux personnages le lieu de leurs derniers exploits envahis de policiers et de techniciens qui mesurent et photographient tout, de chercheurs penchés sur des microscopes, de policiers qui interrogent le réceptionniste de leur précédent hôtel… bref, qui se rapprochent peu à peu.

Les Mi-Go

Si les investigateurs le désirent, le professeur Dedieu peut les inviter chez lui pour qu'ils rencontrent « un ami », en l'occurrence un physicien mi-go (mal) dissimulé sous un

Livre 7 : Ethor bedi
Document 11 – Lettre de Mathieu Compagnon à Mlle Moreau

Fresnes, le 19 septembre 1945

J'ai été condamné à mort hier. Ils vont me fusiller. Aujourd'hui, demain, la semaine prochaine, peu importe.

Mes avocats parlent d'un recours en grâce. Je n'en vois pas l'intérêt. J'ai assez vécu. Soixante-six ans, dont quarante-cinq de sale boulot. J'en ai assez fait. Il est temps de m'arrêter.

Douze balles dans la peau. Un coup de grâce. La mort de la main de mes frères humains. C'est mieux que ce que j'espérais, il y a vingt ans.

Je confierai ce courrier à Me Tournadre, l'un de mes avocats. Il y joindra un document scellé qui n'a jamais rejoint les archives du Bureau. Je le lui ai confié dans les premiers jours de cette invasion américaine que tout le monde appelle « Libération ». Je lui avais ordonné de vous le transmettre si, par chance, vous reveniez vivante d'Allemagne. J'ai appris que vous aviez survécu. Pour ce que ça vaut, j'en suis heureux.

Il vous révélera la vérité sur un épisode douloureux de nos vies d'avant-guerre : la mort de mon vieil ami, et de votre mentor, le professeur Véroneau. Que j'ai tué. Parce qu'il le fallait. Lisez, vous comprendrez.

Nous ne nous sommes jamais appréciés, vous et moi, mais grâce à ce courrier, je partirai la conscience en paix à votre égard. C'est toujours ça.

Je m'arrête là.

Il me reste beaucoup de lettres à écrire, et ma dernière pensée ne sera pas pour vous.

Votre ancien frère d'armes,

Mathieu Compagnon

Livre 7 : Ethor bedi
Document 12 – Témoignage de Compagnon

1er février 1936

Ernest Véroneau est mort d'une crise cardiaque. J'étais à son enterrement, au premier rang. Nous n'étions pas très nombreux. Une poignée d'anciens de l'Étoile d'argent, un représentant du musée et quelques scientifiques. Le foutu petit Polac à cause de qui tout a commencé a eu le culot de se montrer. Je lui ai touché deux mots après la cérémonie. J'espère lui avoir fait assez peur pour ne pas avoir à le tuer.
L'enterrement.
J'étais ému. Je n'aurais pas dû.
Nous enterrions un cercueil vide, même si j'étais le seul à le savoir. Vide ? Non, il contenait notre jeunesse. Nos luttes, notre survie. G'harne. L'Égypte. Tous nos autres combats. Une part de moi est descendue en terre ce jour-là. Pas le temps de m'apitoyer sur mon passé.
Revenons à Ernest. Revenons à sa « mort ».
Ça a commencé par de petites choses. Des absences. Des oublis, alors qu'il était trop jeune pour devenir sénile. Il y a eu cette histoire avec le sphinx du Louvre. Après ça, il a « pris sa retraite », comme si on pouvait aller planter ses choux après des vies comme les nôtres. C'était il y a cinq ans.
Je suis sûr qu'il a lutté. Non, je mens. J'espère qu'il a lutté. Ce n'est pas la même chose. Lorsque ça vous tient, ça ne vous lâche plus. La curiosité. C'est comme une fièvre, ça vous consume. À un moment donné, on arrête de se battre et on essaye de comprendre à quoi on a affaire. Et on finit mal. Moi, je me suis toujours plus intéressé au « quoi » et au « comment » qu'au « pourquoi ». Plus sûr.
Ernest a succombé. Des livres ont disparu de la réserve de l'Étoile. L'ancien chef qui les emprunte pour les étudier, en profitant de ses loisirs, quoi de plus normal ? Sauf que, ces livres, les ouvrir est un danger mortel. Et il le savait.
Et puis, Mrozowski. Ernest a toujours eu un faible pour les jeunes et brillants cerveaux. Brillants, mais pas toujours très équilibrés. Je l'ai vu en prendre une douzaine sous son aile, au cours des années où on a travaillé ensemble. La plupart l'ont déçu. Certains sont morts. Hécube Moreau est la seule qui ait tenu la distance. Mrozowski ? Le dernier de la série. Je l'ai reniflé sous toutes ses coutures. Il n'était pas l'un d'eux, pour autant que je puisse juger. Il était juste branché sur la mauvaise longueur d'onde. D'instinct, il comprenait des choses dangereuses. Et avec une pointure comme Véroneau pour l'encourager...

Les disparitions. Toujours le premier signe que j'apprends aux gars à repérer. Il y en a eu autour de chez Ernest. Rien que des gens sans importance, et c'est le deuxième signe, celui qui indique que le type en face est malin. J'ai enquêté. J'ai retrouvé des corps. Ils présentaient tous des « aberrations », pour parler comme les jeunes gens qui m'ont aidé dans cette enquête. Beaucoup de mutilations trop parfaites. Des organes avaient changé de place à l'intérieur des corps, ou manquaient sans signes de chirurgie.
Alors, une nuit, je suis allé chez Ernest, tout seul. Nous avons discuté, dans sa bibliothèque, autour d'un bon verre, avec le programme de Radio-Tour Eiffel en fond sonore. Une scène que j'avais déjà vécue mille fois. Je lui ai posé une question simple, dont je connaissais déjà la réponse. Et il m'a menti.
Il a pigé. Il a toujours été plus vif que moi. Il a su que je savais un instant avant que je sache qu'il savait que je savais. Il s'est levé, a fait un geste, et soudain, il était noyé dans une brume – ou une lumière ? J'ai tiré. Deux fois. Je ne crois pas l'avoir touché, mais il a disparu.
J'ai trouvé le laboratoire, dans la cave.
Le symbole, sur le sol, qui m'a fait pleurer du sang quand je l'ai regardé d'un peu près, et que j'ai effacé. Les livres, que j'ai remis dans les archives d'où ils n'auraient jamais dû sortir. Des notes que j'ai brûlées, par respect pour lui. Et un cahier appartenant à Mrozowski. Incompréhensible. Des équations, des chiffres, des trucs qui grouillent sur les pages. Le petit Polac a remué ciel et terre pour le récupérer, mais je l'ai, je le garde. Et si un jour il le reconstitue, je le tuerai.
Lorsque j'aurai fini de taper ce témoignage, je le glisserai dans une enveloppe avec le cahier et je scellerai le tout. Hors de question que ce soit versé dans les archives de l'Étoile. Ça restera dans mes papiers privés.
Après ma mort ? Hécube Moreau. C'est la seule assez maligne pour savoir quoi faire de son ancien mentor quand il reviendra. Parce qu'il reviendra. Cet assassin, ce monstre au cœur noir qui a été mon meilleur ami, reviendra. Je l'ai fait fuir, rien de plus.
Je le pleure et je le pleurerai tout le reste de ma vie. Mais s'il revient, je ferai ce qu'il faut. Si je suis mort, achevez le boulot. Tuez-le. Tuez ce sorcier.

Mathieu Compagnon

Les êtres de fumée

Comptez deux créatures par personnage.

DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %

Points de vie 11
Impact 0

Compétences
Tâtonner à la recherche du cahier 50 %
Pickpocket 60 %

Armes
• Saisir 30 %
Dégâts : immobiliser
• Morsure 60 %
Dégâts 1d4

Protection : Néant
SAN : 1/1d3

Ernest Véroneau
Apprenti surhomme

POU 30

Compétences

Canaliser l'énergie psychique	80 %
Hypnose	60 %
Mythe de Cthulhu	60 %
Psychologie	60 %
Sciences occultes	40 %

Sorts : Invoquer Daoloth, divers sorts liés à son passé d'investigateur.
Protection : Il est entouré d'une distorsion spatiale qui le protège contre les attaques physiques. Si les investigateurs essayent la magie, ils ont du mal à le situer dans l'espace, ce qui diminue les dégâts de 50 %. Il peut annuler le reste en dépensant 1 point de magie par point de dégâts.

V. prétend que des sauvages, au fond de l'Afrique, ont des connaissances à faire pâlir Einstein.

Il me l'a prouvé aujourd'hui.

L'équation D est la clé, mais qu'ouvre-t-elle ?

V. parle de D comme si c'était tout autre chose qu'une abstraction, une conscience, presque un être vivant. Il affirme que D veut être découvert, ce qui n'a pas de sens.

Annuler l'espace revient-il à annuler le temps ? Je suis sûr du contraire, sans pouvoir le démontrer.

Il pense que tôt ou tard, je verrai la lumière mais que je ne suis pas encore prêt.

V. dans un instant d'exaltation : « Fiat voluntas mea », « Que ma volonté soit faite ! » J'ai choisi de croire qu'il servait la science.

J'espère ne pas m'être trompé.

Enfin, D est à portée de main !

Livre 7 : Ethor bedi
Document 13 - Les notes de Mrozowski

visage cireux, des vêtements amples et des gants. Dedieu leur explique que son invité a déjà rencontré Véroneau.

La créature écoute ce que les personnages ont à raconter, puis demande à examiner le fameux cahier. Elle le rend aux investigateurs sans faire de commentaires. En revanche, elle répond à leurs questions. Parmi les plus probables :

- **Y a-t-il quelque chose là-dedans qui puisse nous aider à rentrer à notre époque ?** « Non, l'homme-Mrozowski s'intéressait davantage à l'espace. »
- **Est-il possible de rentrer à notre époque ?** Après un silence, l'entité bourdonne : « Le temps, illusion et loi inflexible, vie continue, perceptions discontinues, transfert de matière dans le passé possible, brèches et passages, mais trop dangereux pour simples humains, l'être-Véroneau le sait. »
- **Le salaud ! Il nous a menti ! Comment on le nique ?** « L'être-Véroneau triche avec l'espace, il maintient la mort à distance par sa seule volonté, annulez cela et il meurt. »
- **D'accord, on fait comment ?** La créature griffonne quelques lignes à la fin du cahier, d'une écriture qui ressemble trait pour trait à celle de Mrozowski. « Voilà. »

Élodie Vaillant

Deux possibilités s'offrent à vous en ce qui la concerne :

- Élodie décide de se consacrer au contenu de la chambre scellée. Elle laisse les documents 11 et 12 aux investigateurs, ainsi que le cahier. Le reste a besoin d'être catalogué, déchiffré et, dans certains cas, déminé. Il faudra des années de travail pour en venir à bout. Quelque part dans le fatras se trouve une lettre signée de M[lle] Moreau, donnant à son porteur la permission d'accéder à son bureau et accès à un petit capital…
- En femme d'action, Élodie décide que Véroneau et les investigateurs sont une priorité. C'est plus probable si elle peut recevoir l'aide de Serret et de ce qui reste de son équipe, ou si les personnages lui semblent complètement subjugués par l'esprit du professeur. S'ils n'ont pas l'air dupes, et affirment qu'ils vont s'en charger eux-mêmes, elle leur laisse le bénéfice du doute, quitte à demander à être présente lors de leur rencontre avec Véroneau.

La tombe de Véroneau

La biographie du professeur mentionne qu'il a été enterré au cimetière ancien de Saint-Germain-en-Laye. Sa tombe s'y trouve toujours, un peu à l'écart et envahie de mauvaises herbes.

Si les investigateurs souhaitent confirmer le témoignage de Compagnon, ils peuvent jouer les profanateurs de sépultures. Il y a un gardien de nuit, mais ce n'est pas un foudre de guerre. Quant à la dalle de marbre, elle est lourde, mais ce n'est pas un obstacle insurmontable. Le cercueil, très endommagé, ne renferme que des sacs de sable.

Transcendance ou trépas ?

Dès que les investigateurs sont en possession du cahier, Véroneau les contacte de nouveau. Comme lors de ses interventions précédentes, il est à peine visible. Il leur demande de le retrouver « chez lui », dans son ancienne villa du Vésinet, allée des Limites. Lorsqu'ils y seront, ils n'auront qu'à prononcer son nom et il les rejoindra.

Le rendez-vous du Vésinet

Du vivant de Véroneau, Le Vésinet était une commune tranquille de la banlieue nord-

ouest de Paris. Dans le présent, c'est une « ville-parc » de 15 000 habitants, peuplée de cadres supérieurs, d'expatriés et de riches retraités, sans oublier quelques artistes, qui profitent des bois et des lacs.

Par rapport aux vastes domaines du sud de la commune, l'allée des Limites paraît modeste, mais la plupart des villas comptent une dizaine de pièces et un grand jardin. En dehors des résidents, peu de gens s'y promènent, ce qui rend les personnages facilement repérables.

Construite vers 1900 par un architecte épris d'Art nouveau, l'ancienne maison de Véroneau est une grosse bâtisse de deux étages. Elle est occupée par la famille Roch. **Jean**, le père, a la cinquantaine arrogante et pratique la chirurgie à l'hôpital voisin de Saint-Germain-en-Laye. Il part tôt, rentre tard et il lui arrive d'être appelé de nuit pour des urgences. Son épouse, **Agnès**, est une femme au foyer active, qui participe à de nombreux clubs. Elle est généralement là en début de matinée et en fin d'après-midi. Le reste du temps, on a 20 % de chances de la trouver sur place. **Sophie** et **Sylvie**, leurs filles jumelles, sont étudiantes et ne passent qu'épisodiquement (40 % de chances chacune pour qu'elles dorment à la maison). **Michel**, le cadet, a 14 ans et poursuit une scolarité sans histoire. Il est là tous les soirs. La famille a un chien, **Riri**, mais c'est un vieux Yorkshire trouillard, qui file se cacher sous un meuble à la moindre alerte. Enfin, une **femme de ménage** passe trois matinées par semaine.

S'ils veulent voir Véroneau sans être interrompus, la meilleure solution est de s'introduire dans la maison vers minuit et de maîtriser tous ses habitants. Michel est le seul qui résiste et cherche à fuir.

Fiat voluntas mea

Une fois la maison sécurisée, les investigateurs n'ont plus qu'à appeler Véroneau. Soudain, les lumières baissent, puis sont remplacées par une étrange lueur grise, qui annule certaines couleurs et en fait ressortir d'autres. La pièce où ils se trouvent se déforme, s'étire et se contracte dans toutes les directions. Les meubles modernes disparaissent à des distances incommensurables. Des colonnes de fumée jaillissent des limites incertaines entre les murs, le plafond et le sol. Elles ne se solidifient pas, mais on y distingue de grands yeux affamés, et peut-être l'ébauche de gueules.

Véroneau se matérialise. Cette fois, il paraît solide, matériel, rassurant, un bon grand-père dans un costume démodé. Certes, il est toujours nimbé d'un halo orange, mais les curieuses distorsions qui le rendaient si difficile à voir ont disparu… ou se sont propagées à toute la pièce, selon la manière dont les investigateurs voient les choses. Deux balles flottent à quelques centimètres de sa poitrine, accompagnant le moindre de ses mouvements.

Véroneau les remercie chaleureusement d'avoir récupéré le cahier. Il ne peut pas le toucher, pas plus qu'il ne peut toucher les personnages, mais ils n'ont qu'à lui lire les dernières pages pour achever le processus.

Si les personnages examinent le cahier, ils découvrent qu'ils le comprennent. C'est limpide ! Chaque terme de l'équation prend un sens. S'ils font l'effort de tout lire, ils la résoudront… ou pourront en changer les termes.

Véroneau a un geste en direction des colonnes de fumée. « Messieurs, je ne voudrais pas vous presser, mais nous ne sommes pas seuls… »

Sous réserve d'une inspiration géniale de leur part, les investigateurs ont quatre solutions :

- **Essayer de détruire le cahier pour priver Véroneau de sa victoire.** Tant qu'il est en présence de Véroneau, le cahier s'avère anormalement résistant (30 points de vie) et surtout, les êtres de fumée tentent de les en empêcher. Ils ne sont pas très redoutables, et leur premier objectif est de leur confisquer le cahier, pas de les tuer. S'ils s'en emparent, Véroneau aura la possibilité de trouver d'autres « volontaires » pour le lire. Le professeur et ses serviteurs s'effacent en 1d6 rounds. S'ils n'ont pas repris le cahier à ce moment-là, les investigateurs se retrouvent dans le salon des Roch, seuls…
- **Lire le cahier tel qu'il a été rédigé par Mrozowski.** Ce faisant, ils comprennent qu'ils sont en train d'investir Véroneau de l'énergie psychique de tous les morts de Vitoria et d'une portion de l'essence de Chaugnar Faugn, puis de l'expédier sur un autre plan d'existence. S'ils vont jusqu'au bout, Véroneau se dilate, perd de sa substance, et finit par disparaître. La réalité reprend ses droits. Le cahier est toujours là et les investigateurs aussi. Ils viennent de contribuer à la naissance d'un Grand Ancien mineur et peu intéressé par la Terre.
- **Lire le cahier en altérant les termes de l'équation**. S'ils veulent faire du mal à Véroneau, il suffit d'une modification mineure dans les calculs pour brièvement annuler la distorsion spatiale qui le protège des balles. S'ils l'ont consulté, le scientifique mi-go a noté cette possibilité en toutes lettres dans le cahier. Sinon, ils peuvent y penser d'eux-mêmes. Un test d'INT x 3 % suffit pour trouver les paramètres à altérer. S'ils y parviennent, le halo qui protège Véroneau s'efface… et le professeur tombe mort, frappé au cœur.
- **Lire le cahier dans l'espoir de prendre la place de Véroneau.** S'ils veulent détour-

Les variations Véroneau

Ce « combat final » semble étrangement facile. Un « grand méchant » que l'on peut liquider comme ça, grâce à un seul jet de dés, et pouf, c'est fini ?

C'est exprès.

À la fin de l'acte III, les investigateurs, soutenus par des agents secrets et des légionnaires romains, ont dû combattre un Grand Ancien dans des ruines infestées d'Espagnols zombifiés. Difficile de faire plus spectaculaire sans basculer dans le *too much*. L'acte IV se termine donc sur le mode mineur. En réalité, Véroneau n'est pas le problème central de cet épisode. La vraie question, c'est ce qui va arriver aux personnages une fois qu'il sera mort ou parti. Le point culminant de l'histoire se situe *après* le moment où le professeur est sorti du tableau, et il est purement « interne ». Ça y est, c'est fini, plus de Véroneau, le culte parisien est plus ou moins neutralisé… et les personnages se rendent compte qu'ils sont bel et bien bloqués dans le présent, sans aucun moyen d'échapper à la folie ou à la prison. Le véritable nœud de l'aventure, son « moment lovecraftien » est là, dans la conclusion, et c'est lui qui fait de l'ensemble de la campagne une histoire « puriste » plutôt qu'une suite de fusillades et de sauts en parachute.

Cela dit, vous êtes en droit de penser que cela ne fonctionnera pas autour de votre table de jeu, ou tout simplement de préférer autre chose. Voici donc trois « Véroneau » alternatifs. Puisez dans cette liste d'idées pour construire votre « combat final » idéal.

- **Le professeur en mode mineur.** Véroneau se matérialise sans chichis. Il a toujours besoin que les personnages lisent l'équation, mais avant, il se montre ravi de discuter avec eux sur la nature de l'espace et du temps. Il reconnaît qu'il ne pourra pas les aider, s'en déclare désolé, mais se dit tout prêt à les emmener – il leur offre l'occasion de découvrir des spectacles inouïs en échange… oh, de presque rien ! Ils continueront de le servir, voilà tout. S'ils acceptent, les investigateurs deviennent les premiers prêtres d'un Véroneau divinisé. Ils ont lutté pendant deux actes pour redevenir de simples serviteurs. On n'échappe pas à son destin ! S'ils refusent, Véroneau hausse les épaules et leur demande de lire le cahier. Son seul moyen de les y contraindre est de les persuader, et il dispose de bons arguments – ne serait-il pas souhaitable qu'un *humain* puisse jouer un rôle dans le fonctionnement du cosmos ? Il existe des puissances hostiles face auxquelles un avocat ne serait pas du luxe.
- **Concerto pour basson et flûte.** La scène ressemble à celle du texte principal… sauf que les Mi-Go s'invitent au milieu de la lecture du cahier. Selon vos préférences, ils peuvent se ranger du côté de Véroneau (ils ne trahissent pas leur allié de l'acte III) ou des investigateurs (il y a assez de Grands Anciens comme ça dans la galaxie, nous n'en voulons pas d'autres). En cas de besoin, Véroneau fait appel à son joker : un serviteur des Dieux Extérieurs qui ressemble à une « pieuvre fractale » et se montre beaucoup plus redoutable que les monstres de fumée avec qui il menaçait les investigateurs.

• Marche pour orchestre symphonique et chœurs. Le salon de la famille Roch est juste l'antichambre du repaire de Véroneau, qui reçoit les personnages « chez lui », dans un néant où tout est à la fois proche et lointain. Ils doivent réussir un test d'INT x 2 % avant de porter le moindre coup. Cette restriction ne s'applique pas à Véroneau, qui maîtrise ce non-espace conceptuel beaucoup mieux qu'eux. Le professeur veut non seulement le cahier et la participation des investigateurs au rituel, mais il a besoin de dévorer leur âme ensuite. La scène est plus dangereuse, mais le cahier offre une option supplémentaire aux investigateurs : l'équation D permet d'invoquer Daoloth en personne, et le Dieu Extérieur n'est pas forcément désireux de voir Véroneau déranger l'ordre du cosmos. Voir une entité aussi ancienne que l'univers se charger de leur ennemi à leur place ne fera aucun bien à la santé mentale des personnages, mais a un côté satisfaisant.

Fins amères

Si les personnages cherchent à survivre, leur seule (toute petite) chance est le cahier n° 19, s'il est encore en leur possession. Il contient l'essentiel des intuitions de Mrozowski et, couplé au cahier n° 22, il renferme peut-être un moyen de les consacrer à Daoloth… à condition de trouver un occultiste capable de projeter la fameuse lumière grise qui rendait les cahiers compréhensibles. Les adorateurs de ce Dieu Extérieur ne se trouvent pas à tous les coins de rue, et ils ne rendent pas ce genre de service gratis. Et quand bien même, cela revient à se mettre au service d'une entité du Mythe… et donc, une fois encore, à perdre leur libre arbitre.

Sinon, les Mi-Go sont tout prêts à leur offrir le genre de retraite honorable qu'ils réservent aux cobayes les ayant bien servis. S'ils acceptent, les investigateurs font un bref passage sur une table d'opération, suivi d'une éternité dans un cylindre métallique, quelque part sur Yuggoth. Ils n'ont pas tout perdu dans l'affaire : les Mi-Go les branchent sur une réalité virtuelle basée sur leur vie de 1970, leur permettant d'être à nouveau avec leurs familles. Oui, c'est un mensonge, mais c'est mieux que rien, non ?

ner le rituel à leur profit, ils doivent faire un test d'Intuition et un autre de Mythe de Cthulhu. S'ils les réussissent, ils réalisent qu'ils n'ont pas « les bonnes propriétés » ou, en termes moins mathématiques, qu'ils ne sont pas consacrés à Daoloth. Ils peuvent retirer une augmentation d'1d3 points de POU ou d'INT du rituel, mais l'essentiel de la « charge psychique » que Véroneau destinait à sa transcendance se dissipe dans le cosmos. S'ils ratent l'un de ces tests, ils continuent le rituel jusqu'à ce qu'il soit *presque* trop tard : le gain de caractéristiques s'accompagne d'une perte d'1d10 + 2 points de vie. S'ils ratent les deux, ils absorbent toute l'énergie disponible sans être capables de la canaliser, ce qui les tue, les rend fous ou les catapulte au fond du cosmos, selon vos envies. Quant à la maison, ayant abrité pendant une nanoseconde l'équivalent psychique d'une bombe H, elle s'écroule en partie. Dans tous les cas, Véroneau comprend ce qui est en train de se passer et s'efforce de récupérer le cahier à l'aide des créatures. Les personnages doivent tenir 1d4 + 3 rounds. S'ils y parviennent, ils en subissent les conséquences, positives ou négatives. Quant à Véroneau, il est renvoyé « ailleurs » et ne pourra pas revenir sur Terre avant quelques décennies.

Dans les trois derniers cas, lire le cahier à la lumière de Daoloth inflige une perte d'1d6 points de SAN.

Vivre comme des monstres, ou mourir comme des hommes ?

Une fois le sort de Véroneau réglé, les investigateurs sont libres… dans des limites *très* étroites.

Les autorités leur courent toujours après. Le culte de Chaugnar Faugn leur en veut à mort. Sa branche parisienne a pris des coups, mais à l'échelle mondiale, il reste redoutable. La santé mentale des personnages vacille et ne tardera pas à les lâcher. Leur jeunesse artificielle se dissipera s'ils ne trouvent pas de pauvres diables à enlever et à sacrifier. En clair, il ne leur reste que quelques jours, ou au maximum quelques semaines, avant de perdre la raison et de devenir définitivement injouables.

Laissez les joueurs décider de la manière dont les personnages réagissent à cette perspective. C'est une décision intime. Certains voudront revoir les lieux et les gens qu'ils ont aimés. D'autres se lanceront dans une bringue à tout casser, pour n'avoir aucun regret. Quelques-uns opteront pour un dernier combat contre les restes du culte, se rendront à la police ou essayeront d'aider Élodie Vaillant à construire une nouvelle organisation.

Quel que soit leur choix, accompagnez-le, jusqu'au moment fatidique où continuer ne sera plus possible. À ce stade, une balle dans la tête dans une chambre d'hôtel anonyme serait la meilleure solution.

Quant à ceux qui haussent les épaules et décident que finalement, un sacrifice humain de temps en temps en échange de la vie éternelle, c'est plutôt un bon deal, ils n'ont plus qu'à vous donner leurs feuilles de personnage. Quelques jours ou quelques mois plus tard, ils seront abattus par le culte de Chaugnar Faugn… ou par d'autres investigateurs, si possible interprétés par les mêmes joueurs.

Lectures (plus ou moins) impies

L'ensemble du « mythe de Chaugnar Faugn » dérive de deux sources. La plus importante pour l'acte III est le rêve « romain » d'H. P. Lovecraft, qu'il raconte dans une lettre de novembre 1927 et décrit comme « le plus impressionnant que j'aie fait en dix ans ». Des soldats de la XIIe légion, stationnés au pied des Pyrénées, affrontent un mal atroce mais mal défini. Deux ans plus tard, Frank Belknap Long lui donne un visage dans L'Horreur venue des collines, qui introduit Chaugnar Faugn, établit un lien entre l'Asie et le Pays basque, etc. Ces deux textes figurent dans les Œuvres complètes de Lovecraft, aux éditions Bouquins. Plus près de nous, William A. Barton en a tiré une variation rôliste impressionnante avec La Malédiction de Chaugnar Faugn, un long scénario publié dans La Malédiction des chthoniens, au début des années 80. Ces trois textes méritent tous la lecture !

Parmi les sources secondaires, vous pouvez consulter :

- Acte I : Le premier acte est un polar, et plus spécifiquement une Série noire avec une touche de fantastique. Même s'ils sont légèrement antérieurs, les romans de Léo Malet donnent une bonne image du Paris qui lui sert de cadre.
- Acte II : La télévision française a produit des reportages sur le coup d'État et l'ambiance à Phnom Penh, relativement faciles à trouver sur Internet. Essayez ici, par exemple : http://www.youtube.com/watch?v=zzIVQeecEW8. Prenez garde, les images sont glaçantes ! Pour la deuxième partie du scénario, les films sur la guerre du Vietnam ne manquent pas...
- Acte III : En termes esthétiques, toute la fin de cet épisode se rattache au genre post-apocalyptique, sous-genre « film de zombies ».
- Acte IV : Le dernier acte revient vers le polar, et plus précisément vers le thriller. Lire un peu de Robert Ludlum ne peut pas faire de mal avant de vous lancer !

Mémento de l'investigateur

Le mémento de l'investigateur 1920

Avant de partir

- *Une raison d'être là. Vous avez besoin d'une histoire qui soit à la fois anodine, crédible et acceptable par les autorités. Parfois, la vérité suffit. Parfois, il vaut mieux se montrer créatif.*

Où aller ?

Quelles que soient les circonstances, cela vaut le coup d'aller se renseigner dans les lieux suivants :

Toujours

- *Là où s'est produit l'événement. Prenez le temps de fouiller l'endroit à fond.*
- *Au domicile des voisins.*

Dans un village

- *Le ou les pubs locaux, pour prendre la température de la ville.*
- *Le poste de police, si le shérif semble ouvert d'esprit ou si votre couverture est en béton.*
- *La mairie ou l'église pour consulter l'état civil. Tant que vous y êtes, n'oubliez pas de bavarder avec la secrétaire de mairie ou le curé. Si vous êtes à la mairie, faites aussi un saut par le cadastre.*
- *Le cimetière, pour s'assurer que tous les membres de la famille du suspect ou de la victime reposent bien en paix.*
- *Éventuellement, le guérisseur/rebouteux du coin.*

Dans une ville un peu plus importante

Comme ci-dessus, plus :

- *La presse locale. Aux États-Unis, toute agglomération de plus de 5 000 habitants a probablement son journal.*
- *La bibliothèque.*
- *Le greffe du tribunal, au cas où victimes, suspects ou témoins auraient déjà eu affaire à la justice.*
- *L'hôpital ou le dispensaire. Si le personnel médical voit passer des blessés ou des malades avec des symptômes bizarres, il vous le dira peut-être.*

Dans les grandes villes

- *Le ou les musées, sans oublier de discuter avec le conservateur.*
- *L'association des amateurs d'histoire locale.*
- *En cas de besoin, ne pas oublier toutes les ressources d'une grande ville : experts, chercheurs avec des laboratoires équipés, etc.*

Dans les régions sauvages

- *Les autorités traditionnelles, chef, chaman ou sorcier.*
- *Les autorités coloniales, si elles sont présentes.*
- *Le club local des chasseurs de grands fauves, s'il y en a un. Bon endroit pour trouver un guide et pour entendre des histoires bizarres sur l'arrière-pays.*
- *Les missionnaires. Idem.*

Sources d'information spécialisées

Selon les circonstances, vous aurez peut-être besoin de consulter des experts supplémentaires :

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

Qu'emporter ?

Matériel indispensable

- Un moyen de transport. Idéalement, une automobile rapide, mais dans beaucoup de régions, il faut se contenter de chevaux.
- Un point de chute (chambre d'hôtel ou domicile) équipé du téléphone.

Avoir toujours sur soi

- Carte de visite ou carte professionnelle (carte de presse, par exemple).
- Carnet et crayons.
- Un peu de monnaie pour les pots-de-vin.
- Une montre.
- Des gants.
- De nuit : une source d'éclairage, électrique de préférence.
- Une flasque d'alcool, pour se réchauffer ou pour rompre la glace avec des inconnus.

Garder sous la main

- Trousse de premiers soins.
- Appareil photo, pellicules et matériel de développement.
- Sac à dos.
- Matériel de camping.
- Cuissardes.
- Imperméable.
- Pelle, pioche, bâche et trousse à outils.
- Paire de jumelles.
- Corde et grappins.

Armement

- Un permis de port d'armes en règle.
- Une arme de poing facile à dissimuler.
- Un fusil de chasse peut être utile. Si vous êtes dans une grande ville ou aux colonies et que vous vous attendez à de gros ennuis, procurez-vous un fusil à éléphants.
- La dynamite est à réserver aux cas désespérés et à acheter sur place.
- Les armes lourdes créent généralement plus de problèmes (avec les autorités) qu'elles n'en résolvent.

Autre chose ?

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

MOLESKINE®

Le mémento de l'investigateur moderne

Avant de partir

- Une raison d'être là. Vous avez besoin d'une histoire qui soit à la fois anodine, crédible et *vérifiable* par les autorités.
- Des recherches préalables. Vous pouvez en apprendre beaucoup avant même de quitter votre domicile, grâce à un examen judicieux d'Internet – histoire de la région, cartes du site, pages des témoins sur les réseaux sociaux, et ainsi de suite.

Où aller ?

Quelles que soient les circonstances, cela vaut toujours le coup d'aller se renseigner dans les lieux suivants :

Toujours

- Là où s'est produit l'événement. Prenez le temps de fouiller l'endroit à fond.
- Au domicile des voisins.

Dans un village

- Le ou les pubs locaux, pour prendre la température de la ville.
- Le poste de police, si le shérif semble ouvert d'esprit ou si votre couverture est en béton.
- La mairie ou l'église pour consulter l'état civil. Tant que vous y êtes, n'oubliez pas de bavarder avec la secrétaire de mairie ou le curé. Si vous êtes à la mairie, faites aussi un saut par le cadastre.
- Le cimetière, pour s'assurer que tous les membres de la famille du suspect ou de la victime reposent bien en paix.
- Éventuellement, le guérisseur/rebouteux du coin.

Dans une ville un peu plus importante

Comme ci-dessus, plus :

- La presse locale est sinistrée depuis des décennies, mais les archives des journaux sont certainement conservées quelque part. Si vous avez de la chance, elles ont été numérisées.
- La bibliothèque.
- Le greffe du tribunal, au cas où victimes, suspects ou témoins auraient déjà eu affaire à la justice.
- L'hôpital ou le dispensaire. Si le personnel médical voit passer des blessés ou des malades avec des symptômes bizarres, il vous le dira peut-être.

Dans les grandes villes

- Le ou les musées, sans oublier de discuter avec le conservateur.
- L'association des amateurs d'histoire locale.
- En cas de besoin, ne pas oublier toutes les ressources d'une grande ville : experts, chercheurs avec des laboratoires équipés, etc.
- Les voyants, cristallomanciens et autres médiums.
- Les librairies d'occultisme.
- Si l'un de vos témoins/victimes/suspects avait des centres d'intérêt inhabituels, quels qu'ils soient, il y a forcément des gens qui les partageaient. Amateurs de BD ou fétichistes, collectionneurs de vieux livres ou néonazis, ces communautés ont sûrement des choses à vous apprendre.
- Dans les quartiers durs, les clochards et les gangs de jeunes. Attention à revenir entier !

Dans les régions dangereuses

- Les autorités traditionnelles, chef, chaman ou sorcier.
- Les autorités locales, même inefficaces et corrompues, savent sûrement des choses.
- Les ONG locales, pour savoir où aller… et où ne pas aller.

Sur Internet

- Le catalogue de toutes les grandes bibliothèques du monde occidental. Reste à savoir si les conservateurs y ont mis le *Necronomicon*…
- Les sites de discussion sur les phénomènes paranormaux, les survivances de créatures inconnues, etc.

Sources d'information spécialisées

Selon les circonstances, vous aurez peut-être besoin de consulter des experts supplémentaires :

- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………

Qu'emporter ?

Quoi que vous fassiez, souvenez-vous toujours que la police risque de passer derrière vous. Veillez à laisser un minimum de traces. Payez en liquide. Évitez les caméras de sécurité. Achetez vos vêtements et vos chaussures dans de grandes chaînes, histoire de minimiser les risques si vous laissez fibres et empreintes derrière vous. Jetez les affaires qui pourraient vous relier à des crimes. Vous avez un ennemi, les forces du Mythe, et un adversaire qui ne vous fera pas de cadeaux : la Loi.

Matériel indispensable

- Une ou plusieurs automobiles. Si possible, panachez : une rapide, un 4x4.
- Un point de chute (chambre d'hôtel ou domicile) équipé d'Internet.
- Un ordinateur puissant avec un accès Internet (un score élevé en Informatique est précieux pour effacer ses traces et échapper à l'attention des autorités).
- Un serveur sécurisé où envoyer vos données, rapports et photos, de manière à ce que vos successeurs puissent travailler sans perte d'information.

Avoir toujours sur soi

- Une carte de visite ou carte professionnelle (carte de presse, par exemple).
- Un carnet et des crayons.
- Un peu de monnaie pour les pots-de-vin.
- Des cartes de crédit.
- Une montre, si possible étanche.
- Des gants.
- Une lampe torche.
- Beaucoup de liquide, pour les coups durs.
- Un dictaphone pour enregistrer discrètement les témoignages.
- Une clé USB de grande capacité.
- Un smartphone par personne. Il y a une application pour tout, notamment pour les transformer en lampes torches ou en dictaphones.
- Dans les zones non couvertes par les réseaux téléphoniques, un talkie-walkie par personne.

Garder sous la main

- Des chargeurs pour tout votre matériel électrique et informatique.
- Des excitants pour tenir le coup pendant l'enquête.
- Des calmants pour endormir les investigateurs qui ont craqué après l'enquête.
- Une trousse de premiers soins.
- Un sac à dos.
- Du matériel de camping.
- Une paire de cuissardes.
- Des imperméables.
- Une pelle, une pioche, une bâche et une trousse à outils.
- Une paire de jumelles.
- Une corde et des grappins.
- Un appareil photo numérique compact.
- Un appareil photo numérique reflex, équipé d'un puissant téléobjectif.
- Ne négligez pas les appareils argentiques ! Les pellicules infrarouges sont d'un maniement délicat, mais peuvent rendre des services. N'oubliez pas de prévoir pellicules de rechange et matériel de développement.

Chers, fragiles ou encombrants

- Un scanner haute résolution capable de numériser des livres fragiles.
- Une imprimante capable de reproduire des photos de bonne qualité.
- Un mini-drone équipé d'une caméra vidéo. Idéal pour les reconnaissances.

Si vous basculez dans l'illégalité

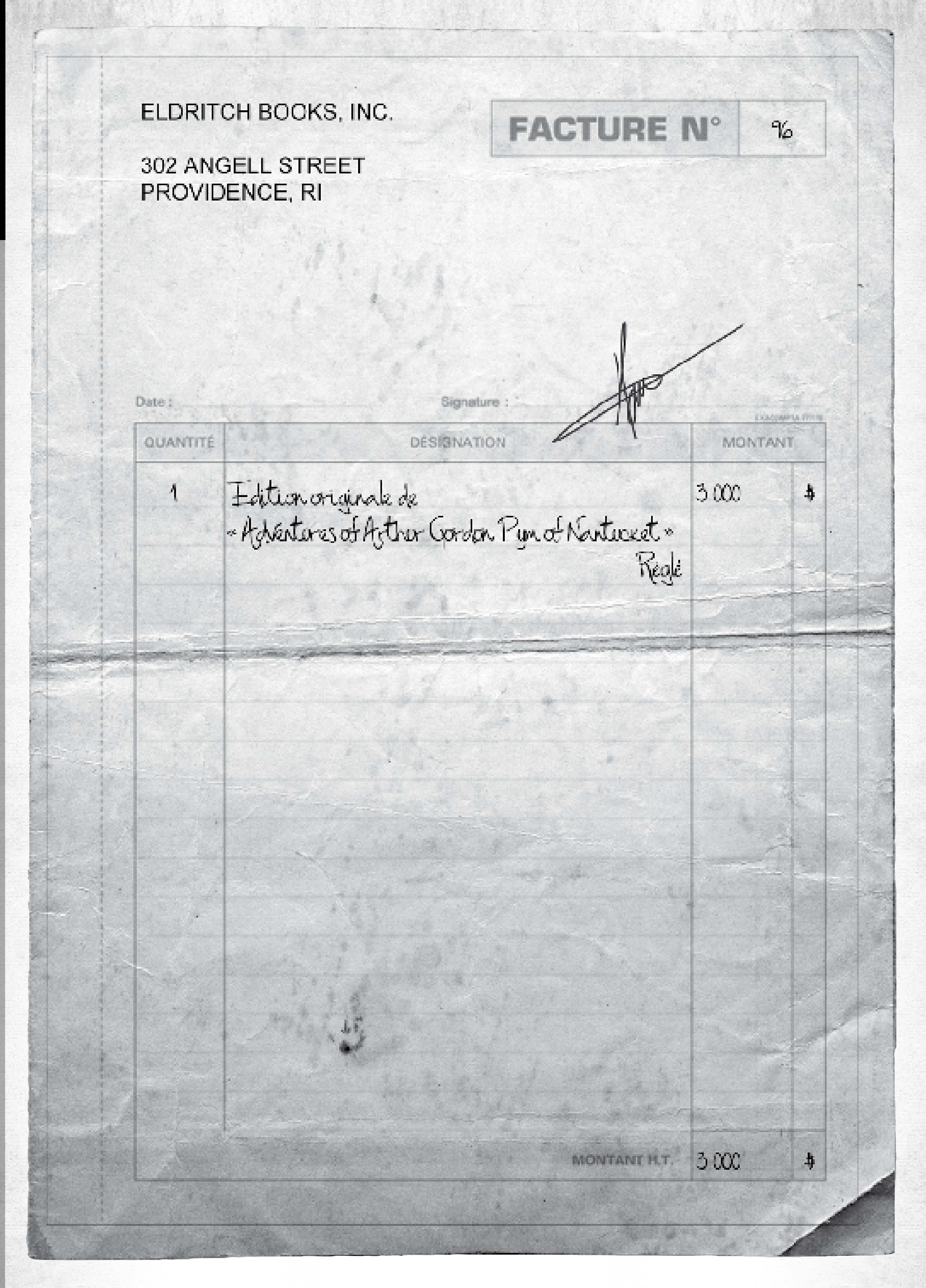
- Faux papiers.
- Traceurs GPS.
- Micro-espions (et la compétence en Électronique pour les poser et les utiliser).

Armement

- Bombe d'autodéfense ou taser. Amplement suffisant contre des adversaires humains ordinaires.
- Un permis de port d'armes en règle, dans les pays où cela existe.
- Armes de poing. À jeter après usage : la balistique est devenue une science exacte.
- Les silencieux sont illégaux, mais il est possible d'en bricoler un en quelques heures avec un peu de matériel et au moins 50 % en Mécanique.
- La dynamite reste réservée aux cas désespérés. Renoncez aux explosifs plus puissants, à moins de chercher les GROS ennuis avec les forces antiterroristes.
- Les armes automatiques sont en vente libre aux États-Unis, mais elles sont bridées et exigent pas mal de bricolage pour qu'elles puissent de nouveau tirer en rafale. En France, ces armes sont interdites à la vente aux civils.
- Les armes vraiment lourdes créent toujours plus de problèmes (avec les autorités) qu'elles n'en résolvent.

Autre chose ?

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....



ELDRITCH BOOKS, INC.

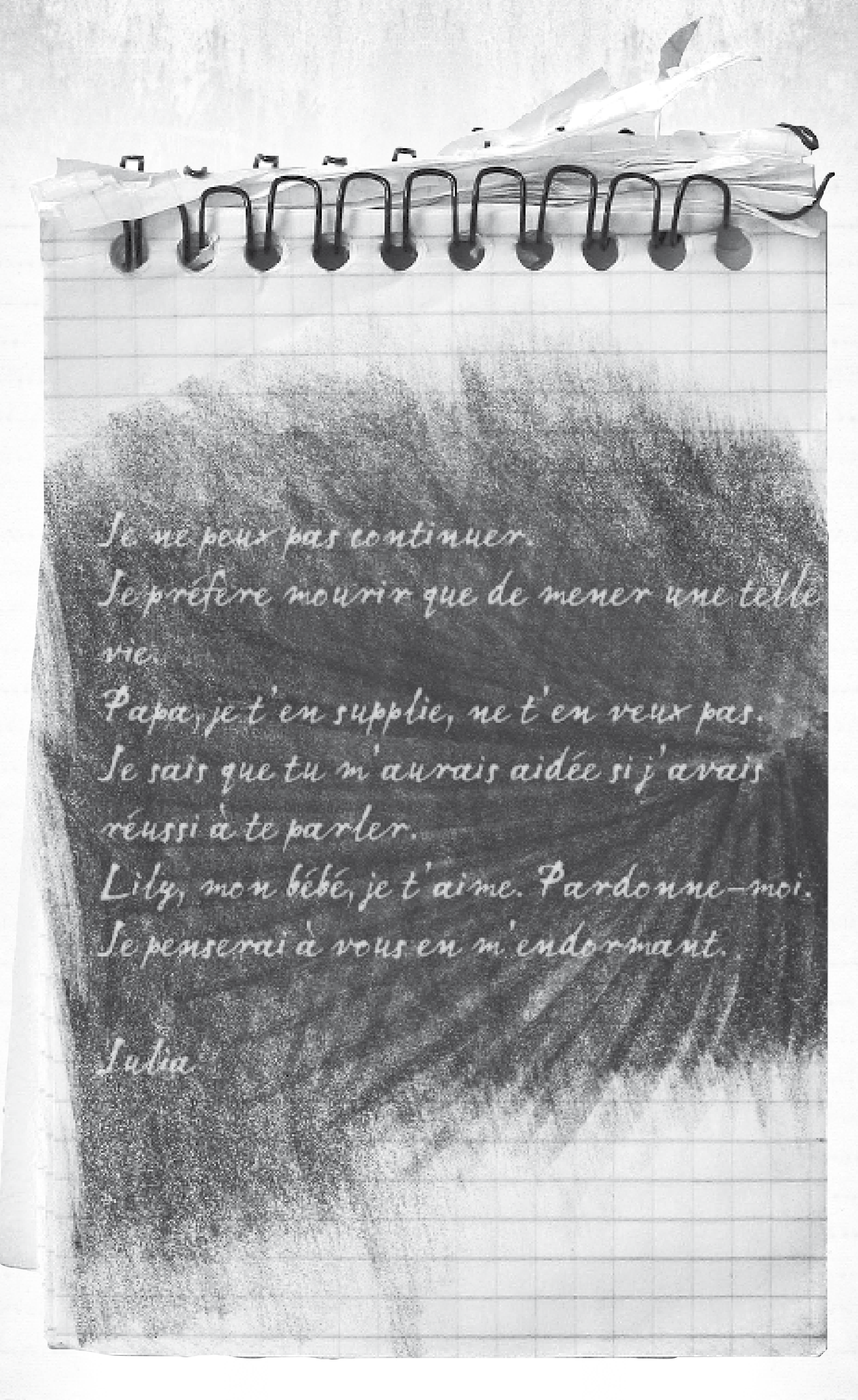
302 ANGELL STREET
PROVIDENCE, RI

FACTURE N° 96

Date :

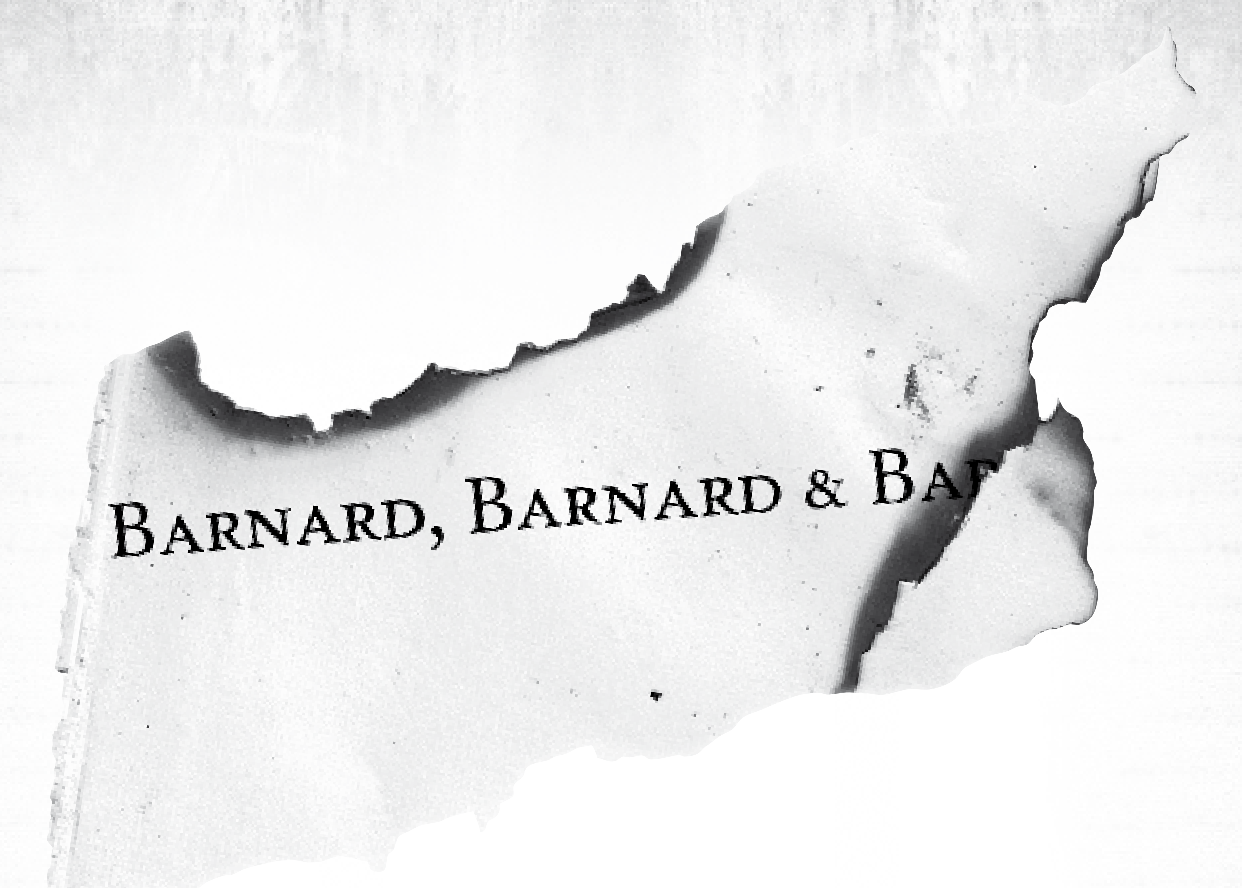
Signature :

QUANTITÉ	DÉSIGNATION	MONTANT	
1	Edition originale de « Adventures of Arthur Gordon Pym of Nantucket » Réglé	3 000	$
	MONTANT H.T.	3 000	$

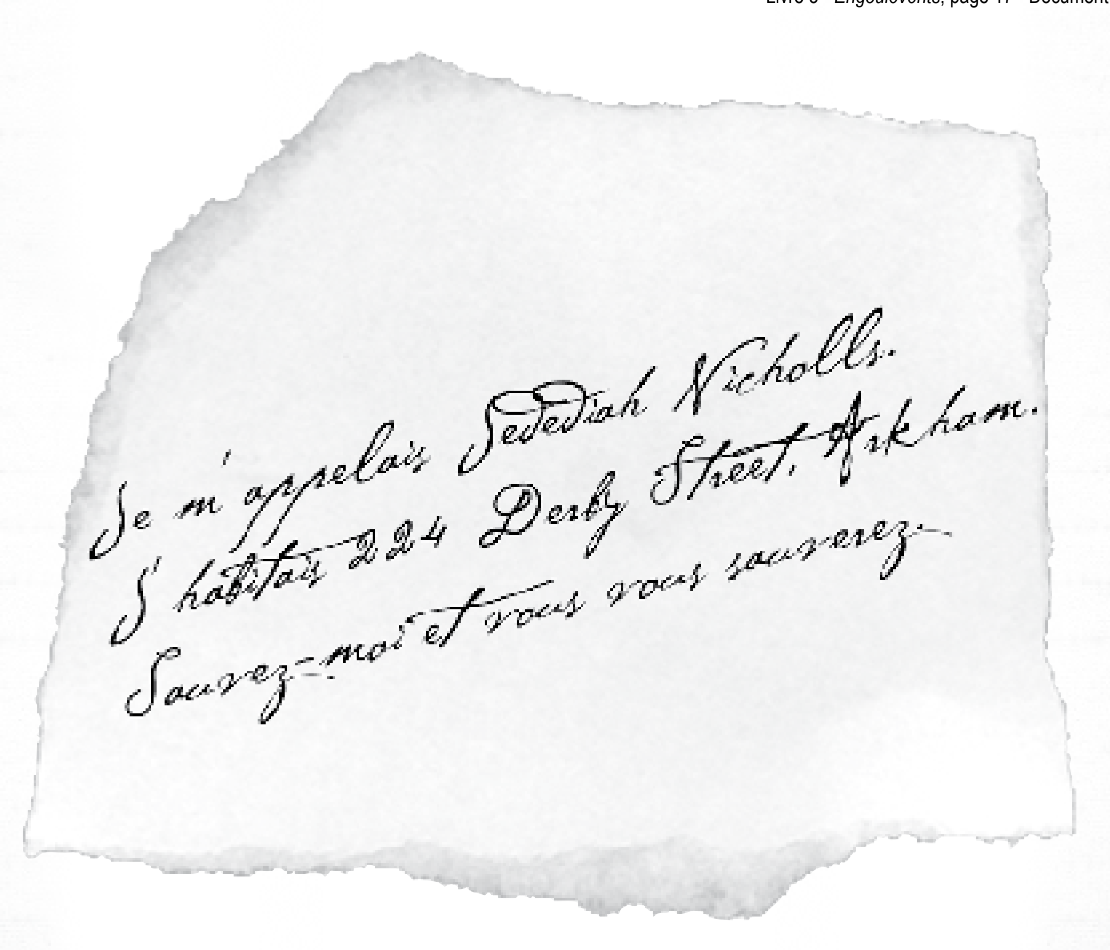

Je ne peux pas continuer.
Je préfère mourir que de mener une telle vie.
Papa, je t'en supplie, ne t'en veux pas.
Je sais que tu m'aurais aidée si j'avais réussi à te parler.
Lily, mon bébé, je t'aime. Pardonne-moi.
Je penserai à vous en m'endormant.

Julia

Livre 3 - *Engoulevents*, page 17 - Document 1 : Lettre de suicide de Julia



Livre 3 - *Engoulevents*, page 17 - Document 2 : Page brûlée



Livre 3 - *Engoulevents*, page 21 - Document 3 : Le billet du fantôme

Vieille branche,

Je ne sais pas trop ce que tu es devenu depuis la dernière fois qu'on s'est vus, mais j'ai une proposition malhonnête à te faire. Quel que soit le truc dont tu t'occupes actuellement, tu le laisses tomber et tu viens me rejoindre à New York. Le Hettie, mon yacht, appareille le 12 au matin. Ta cabine t'attend.

Itinéraire prévu : le Maine et la côte du Canada. Nous en avons pour dix ou quinze jours, pas davantage. Franchement, ce serait bien que tu sois là. J'ai bien l'intention de faire de ce voyage quelque chose de mémorable !

Amène ta femme si tu en as une, une copine si elle est jolie – tu ne risques pas que je te la pique, ma femme sera là – ou éventuellement un ami si ce n'est pas un raseur. Plus on sera de fous...

Je t'attends.

Bien à toi,

Charlie

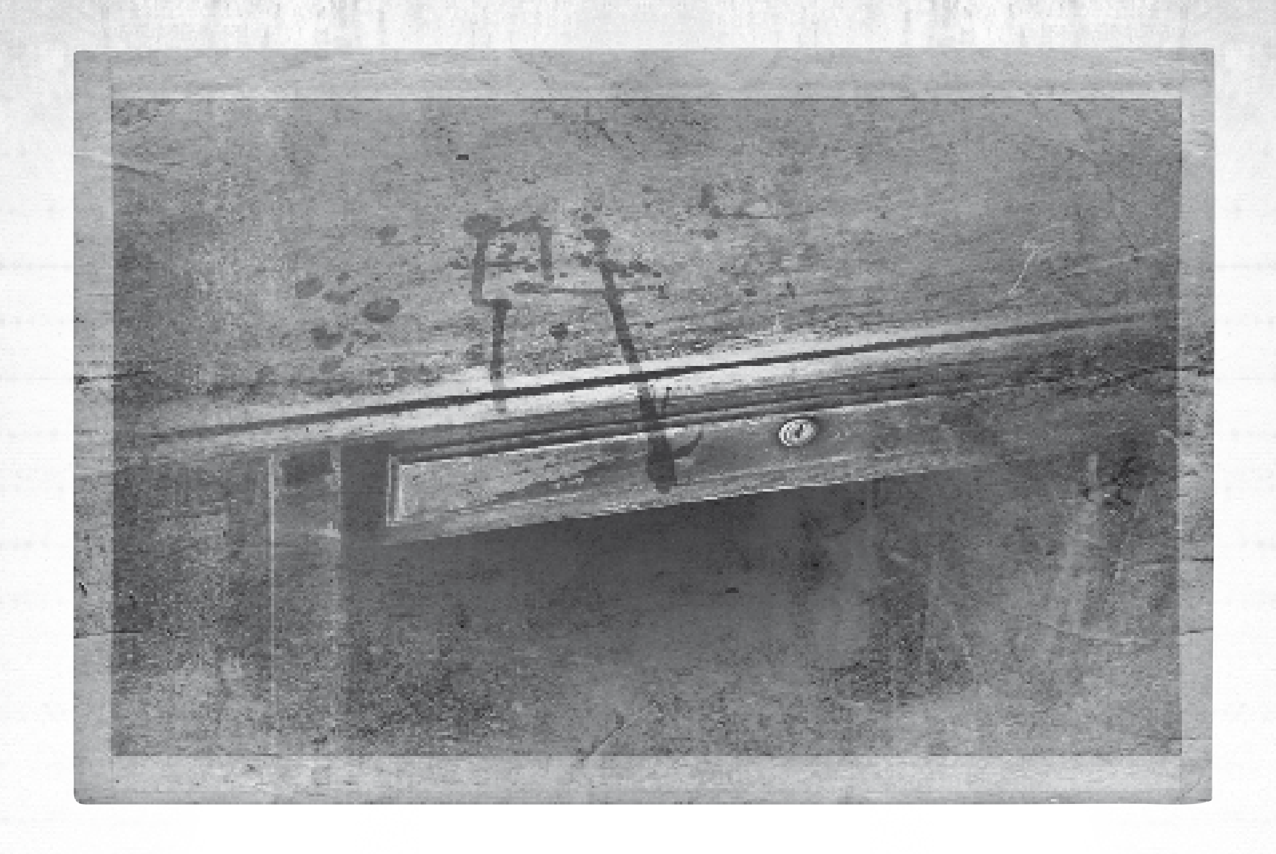
Chère vieille chose.

Je ne sais pas trop ce que tu es devenue depuis la dernière fois qu'on s'est vus, mais j'ai une proposition malhonnête à te faire. Quel que soit le truc dont tu t'occupes actuellement, tu le laisses tomber et tu viens me rejoindre à New York. Le Hettie, mon yacht, appareille le 12 au matin. Ta cabine t'attend.

Itinéraire prévu : le Maine et la côte du Canada. Nous en avons pour dix ou quinze jours, pas davantage. Franchement, ce serait bien que tu sois là. J'ai bien l'intention de faire de ce voyage quelque chose de mémorable !

Je suis un homme marié, maintenant, et mes intentions sont pures, c'est promis ! Amène ton homme si tu en as un, une amie si elle est mignonne, ou éventuellement un ami si ce n'est pas un raseur. Plus on sera de fous...

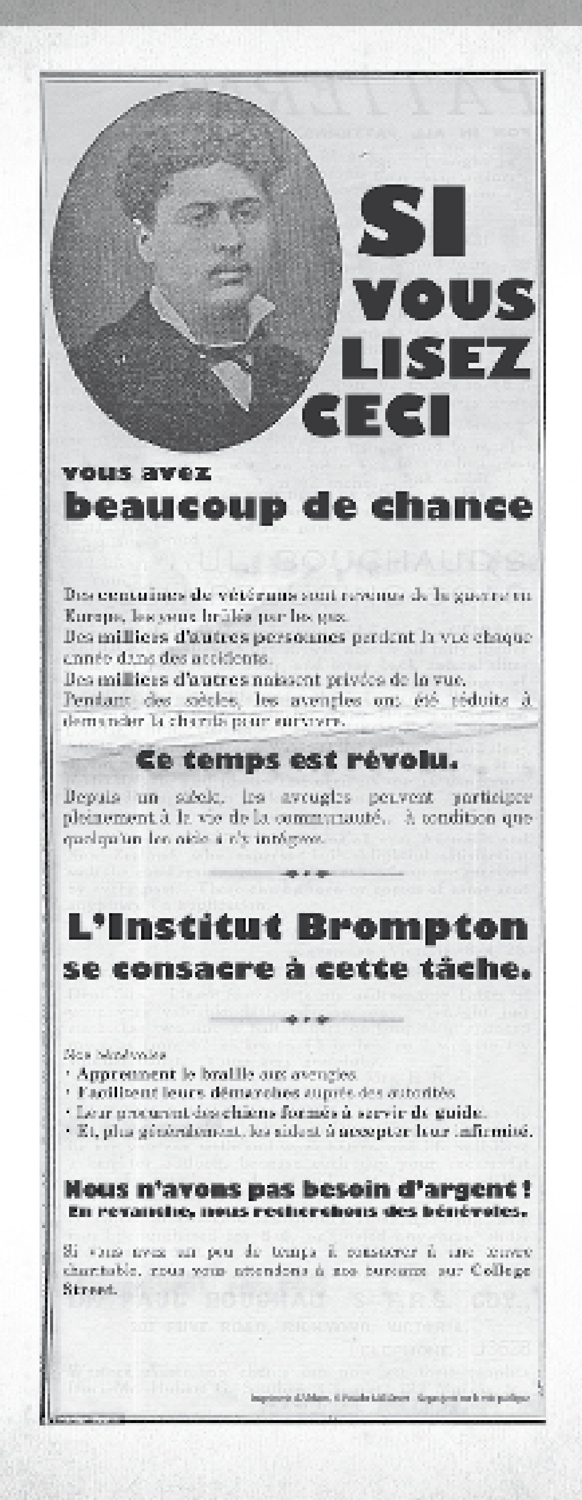
Je t'attends.
Bien à toi,
Charlie



Livre 3 - *Yacht*, page 35 - Document 2 : Trois lettres de sang



Livre 3 - *Yacht*, page 44 - Document 3 : Le logo sur une fiole



SI VOUS LISEZ CECI

vous avez
beaucoup de chance

Des centaines de vétérans sont revenus de la guerre en Europe, les yeux brûlés par les gaz.
Des milliers d'autres personnes perdent la vue chaque année dans des accidents.
Des milliers d'autres naissent privées de la vue.
Pendant des siècles, les aveugles ont été réduits à demander la charité pour survivre.

Ce temps est révolu.

Depuis un siècle, les aveugles peuvent participer pleinement à la vie de la communauté... à condition que quelqu'un les aide à s'y intégrer.

L'Institut Brompton
se consacre à cette tâche.

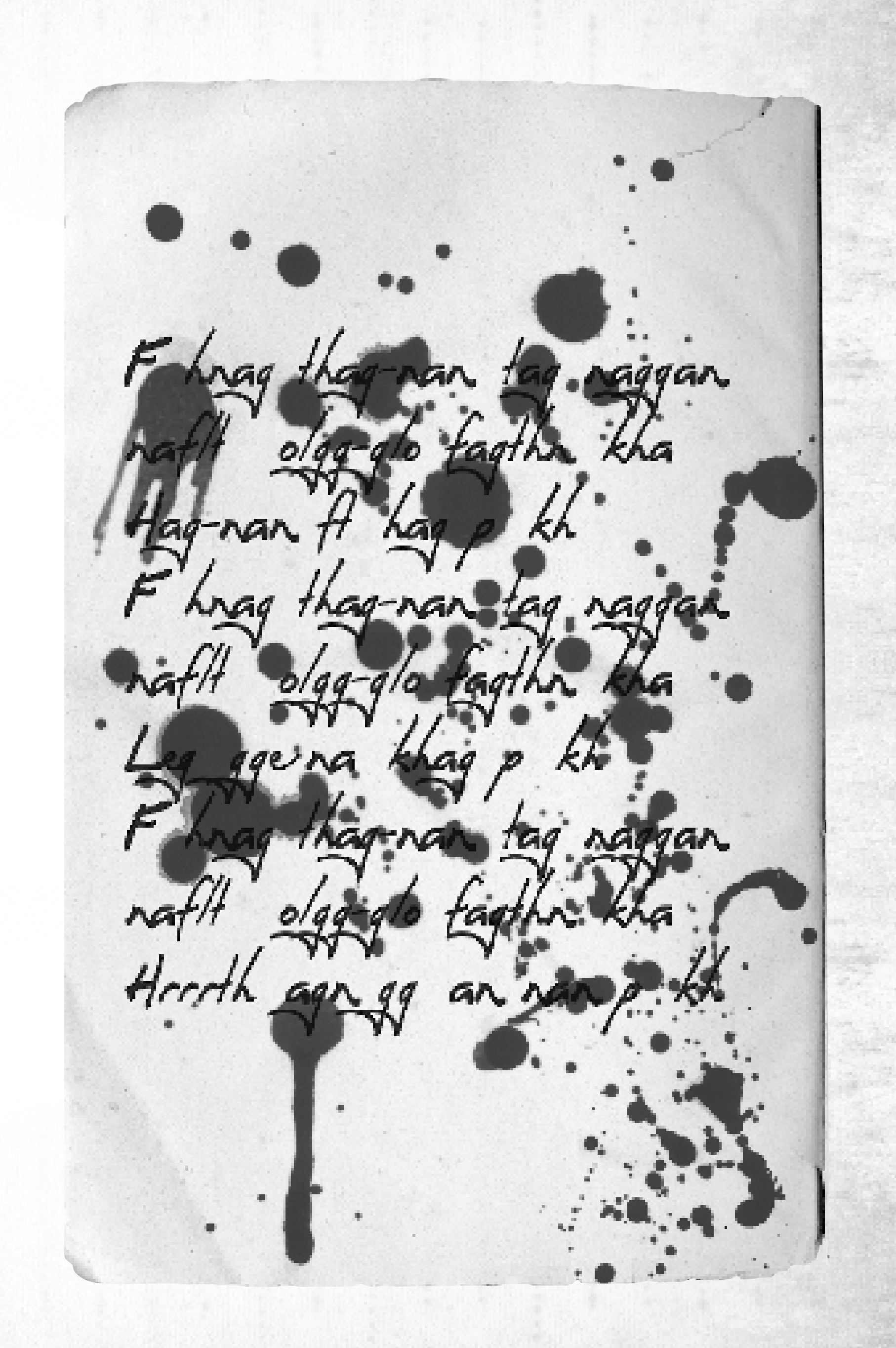
Nos bénévoles
- Apprennent le braille aux aveugles.
- Facilitent leurs démarches auprès des autorités.
- Leur procurent des chiens formés à servir de guide.
- Et, plus généralement, les aident à accepter leur infirmité.

Nous n'avons pas besoin d'argent !
En revanche, nous recherchons des bénévoles.

Si vous avez un peu de temps à consacrer à une œuvre charitable, nous vous attendons à nos bureaux sur College Street.

Livre 3 - *Théâtre d'ombres*, page 57 - Document 1 : Publicité pour l'Institut Brompton

Livre 3 - *Yacht*, page 46 - Document 4 : Les dernières pages du cahier de Jacquart



F hnag thag-nan tag naggan
naflt olgg-glo fagthn kha
Hag-nan ft hag p kh
F hnag thag-nan tag naggan
naflt olgg-glo fagthn kha
Leg gge'na khag p kh
F hnag thag-nan tag naggan
naflt olgg-glo fagthn kha
Hrrrth agn gg an nan p kh

Librairie Tillinghast
Cartes & livres rares
588, Gedney Street
Arkham, Mass.

Cher M. Fowler,

Je suis au regret de vous informer que mes recherches n'ont rien donné jusqu'ici. La provision de 50 $ que vous m'aviez versée lors de notre dernière entrevue étant épuisée, désirez-vous que je continue mes démarches, ou préférez-vous renoncer ?

Bien cordialement,
E. Tillinghast

OUVERTURE PROCHAINE D'UNE INSTITUTION POUR AVEUGLES

Depuis deux mois, des ouvriers s'affairent dans College Street autour de la vieille maison Barnard, abandonnée depuis des années. Ils réparent un toit délabré, repeignent les murs et, plus généralement, effacent le triste passé de l'endroit. Ce sera bientôt le siège de l'Institut Brompton pour les aveugles, un organisme qui prétend aider ces infirmes à prendre leur vie en main.

Le fondateur de l'institution, M. Brompton, un riche philanthrope, est lui-même aveugle. Il nous a déclaré que l'amélioration des conditions de vie des non-voyants était l'unique moteur de sa vie. La vie des aveugles est plus simple dans les grandes villes, qui possèdent déjà des amicales et des associations qui leur sont consacrées. À présent, il lui semble indispensable que des petites villes comme la nôtre emboîtent le pas à New York ou à Boston. Les riverains, d'abord, sont désormais enthousiastes. Mrs Jones, l'une des voisines, se réjouit même à l'idée de donner des cours de cuisine à ces infirmes. « J'imagine que c'est juste une question d'organisation. Nous nous repérons aux couleurs : le sel dans une boîte claire, le poivre dans une boîte foncée. Pour eux, il faut réfléchir aux formes des contenants, et repenser toutes les instructions. Et puis, bien sûr, traduire les recettes en braille ».

Arkham Advertiser

Livre 3 - *Les Manteaux Noirs*, page 70 - Document 1 : Le tableau



Livre 3 - *Les Manteaux Noirs*, page 70 - Document 2 : le dessin de l'agenda

LA FÊTE TRAGIQUE !

Le mystère Harden – Un bal masqué tourne à la tragédie – Au moins vingt morts – Violetta Harden parmi les victimes – Que s'est-il passé dans la propriété du milliardaire ?

De notre envoyé spécial, Mike Cole – Tous les New-Yorkais connaissent James Harden, millionnaire et philanthrope, qui a tant fait pour embellir notre ville. Sa fille, la jeune Violetta, était l'une des figures marquantes de la jeunesse dorée de la Côte Est. Elle a trouvé la mort dans la nuit de samedi à dimanche, dans des circonstances encore mal éclaircies. Ses parents étant en voyage en Europe, il semble que Violetta ait décidé d'improviser une fête dans leur propriété de Long Island. Une société mêlée, comme on en voit de plus en plus dans cette période désœuvrée, s'est réunie pour boire de l'alcool de contrebande, écouter du charleston et flirter plus ou moins innocemment.

On ignore ce qui s'est passé, mais quelqu'un a prévenu les secours aux alentours de deux heures du matin. Tout au long de la nuit, un incessant ballet d'ambulances automobiles s'est déroulé autour des grilles de la luxueuse propriété Harden. Il fut suivi, hélas, par une noria de fourgons funéraires.

Les autorités des hôpitaux voisins restent muettes, tout comme la police. Hélas pour nous, chers lecteurs, un drame dans la famille Harden n'est pas un drame ordinaire !

S'agit-il d'une intoxication due à un gin de contrebande ? Ce ne serait pas la première fois qu'un alcool frelaté ferait des victimes en masse, mais dans ce milieu, on est généralement plus attentif à ce q[…] l'on boit



Livre 3 - *Les Enfants terribles*, page 80 - Document 1 : article de journal

MORTS D'AVOIR TROP BU ?

UN COIN DU VOILE SE LÈVE SUR LA FÊTE TRAGIQUE – UN BILAN EFFRAYANT – CÉLÈBRES OU ANONYMES, DE MYSTÉRIEUSES VICTIMES.

De notre envoyé spécial, Mike Cole – La police a confirmé dans l'après-midi le décès de Violetta Harden et de dix-sept autres personnes dans ce qui semble être un très grave cas d'empoisonnement accidentel.

La liste des victimes est aussi interminable qu'étonnante. Quelques amis de Violetta y figurent, mais d'autres noms sont beaucoup plus étonnants – que faisaient là Johnny Ingargiola et Vittorio Lupo ? On imagine mal ces deux petits truands, représentant des familles rivales, levant paisiblement le coude sous les lambris centenaires du manoir Harden. Rien ne relie Martin Smith, jeune artiste prometteur mais qui n'avait pas encore percé, avec Mlle Harden.

Plusieurs corps restent à identifier. Nous publierons leurs photos dès que les autorités nous en donneront l'autorisation.

Une vingtaine d'autres participants à la « fête tragique » restent hospitalisés pour quelques jours, mais ils semblent hors de danger. Quelques invités, présentant d'alarmants symptômes neurologiques, ont été transférés à l'hôpital Bellevue.

La famille Harden qui, selon nos informations, serait en croisière en mer Égée, n'a pas encore pu être jointe.



Livre 3 - *Les Enfants terribles*, page 80 - Document 2 : article de journal

DARIEN, de notre reporter Thomas Simmons – Voici dix jours que la paisible station balnéaire de Darien, bien connue pour sa plage et ses régates, est en révolution. Les hommes du shérif Johnson, et le shérif lui-même, travaillent vingt heures par jour pour résoudre l'énigme de la disparition de Virginia Forrest. Âgée de 20 ans, l'héritière de l'empire industriel d'August Forrest semble s'être volatilisée. Sortie faire une banale promenade dans les bois, elle n'est jamais rentrée. Les battues n'ont rien donné – elles n'ont été ni longues, ni exténuantes, car certains coins de Central Park sont plus sauvages que la forêt qui borde la ville.

Virginia est-elle partie de son plein gré ? A-t-elle été enlevée ? Les recherches continuent et ne s'arrêteront pas de sitôt. En effet, les parents de la jeune fille offrent 5 000 $ de récompense à quiconque mettra la police sur la bonne voie. De quoi susciter bien des vocations de détective !

OÙ EST PASSÉE VIRGINIA FORREST ?

UN SAVANT NOUS DÉCLARE :

« LES LUMIÈRES ONT MANGÉ L'HÉRITIÈRE DISPARUE » !

DARIEN, de notre envoyé spécial Walter Urton _Après dix jours de recherches infructueuses, le sentiment général à Darien est que Virginia Forrest ne sera jamais retrouvée. « C'est comme si la terre l'avait engloutie », nous ont confié plusieurs habitants, découragés par des battues exténuantes en terrain difficile.

La terre, ou le ciel ? La question se pose. En effet, votre humble correspondant a eu une discussion passionnante avec le professeur M. T. Small, érudit sans doute célèbre quelque part. Cet estimable savant a souhaité nous faire partager ses théories. Une fois débarrassées de leurs rebutants oripeaux mathématiques et historiques, elles peuvent se résumer très simplement : les grandes lumières aperçues par de nombreux témoins fiables peu avant la disparition de Mlle Forrest étaient la trace d'une entité céleste – ou l'entité elle même, le professeur n'a pas été clair sur ce point – qui aurait fait subir à l'héritière un sort mystérieux, mais probablement atroce.

Comme vous le savez, je suis un homme courageux, j'ai donc pris sur moi de partager cette théorie avec le shérif Johnson. Hélas, celui ci, faisant preuve de l'habituel obscurantisme rétrograde des flics de petites villes, a refusé de lancer un avis de recherche contre des ravisseurs martiens. Ou vénusiens. Ou de par là-haut.

Chers lecteurs en mal de divertissement, sachez que nous ne manquerons pas de vous faire profiter des prochaines théories renversantes du professeur Small. Et d'ici là : gare aux lumières !

MEURTRE ATROCE À PROVIDENCE : LA VICTIME EST-ELLE MLLE FORREST ?

De notre reporter Thomas Simmons – Au cours d'une conférence de presse mémorable, le capitaine Walker, porte-parole de la police de Providence, vient d'annoncer la découverte du cadavre d'une jeune femme qui pourrait être Virginia Forrest, l'héritière disparue.

« Le corps est très abîmé, nous a-t-il déclaré, et il va de soi que l'identification va prendre quelques jours. Cependant, certains éléments plaident en faveur de cette théorie. »

Nous avons pu confirmer par des sources indépendantes que l'un de ces « éléments » était l'endroit où avait été retrouvé le corps, allongé sur l'herbe devant la pierre tombale d'une famille « Forrest ». La coïncidence des noms est pour le moins troublante, même si la riche famille de New York ne semble pas avoir de liens avec ces modestes commerçants de Providence.

S'il s'agit vraiment de Virginia Forrest, c'est la fin d'une quinzaine de jours de recherches angoissées... et le début de la traque de son meurtrier.



Livre 3 - *Flamme verte*, page 117 - Document 1 : une étrange brûlure

Maudite soit la terre où des
pensées mortes reviennent
sous des formes étranges.
Damné soit l'esprit
qu'aucun cerveau ne
renferme.
Heureuse est la tombe où n'a
reposé aucun sorcier,
Heureuse est la ville où les
sorciers ont été réduits en
cendres.

Livre 3 - *Flamme verte*, page 121 - Document 2 : le message de Clyde

Kingsport, le 6 décembre.

Au rédacteur en chef
de l'Arkham Avertiser

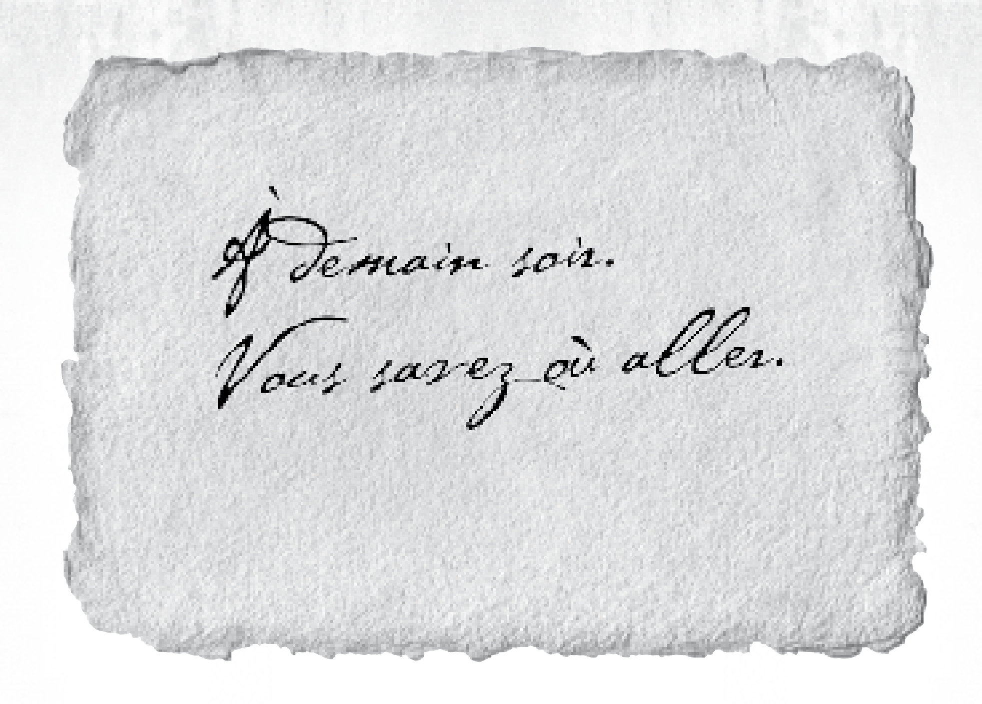
Monsieur,

Je ne peux plus me taire.
~~On va me prendre pour un fou~~, mais Ma réputation ne survivra pas à ce courrier, je le sais, peu importe.
Ce qui se passe en ce moment à Kingsport est trop ~~grave terrible~~ pour être tu plus longtemps. La saison effroyable s'étend devant nous. ~~Leur influence s'étend à toute la ville.~~ Lorsque tout a commencé, ils se cantonnaient aux cimetières. Peu à peu, nous avons ils ont conquis la ville des vivants. ~~Des vers, des vers qui rongent un crâne putréfié. Ils grouillent. Ils se repaissent. Des choses blêmes qui rampent dans un mélange de chair et de sanie. Ossements, ossements, puanteur et mort.~~

Je suis l'un d'eux.

- Donner les noms & les lieux ? Y compris ceux qui n'existent pas ?
- Comment conclure ?
- Adresser une copie à Crane ? Puis-je lui faire confiance ?

Livre 3 - *Flamme verte*, page 122 - Document 3 : le brouillon de lettre de Smith



À demain soir.
Vous savez où aller.

Livre 3 - *Flamme verte*, page 124 - Document 4 : la note de l'homme au masque

Venez chez moi demain matin.

Après le lever du soleil,
mais le plus tôt sera le mieux.

Ne mangez
et ne buvez rien ce soir.

Mettez des vêtements blancs
et uniquement blancs.

Livre 3 - *Flamme verte*, page 126 - Document 5 : le message du Terrible vieillard

UN DRAME DANS LE MÉTRO

Une jeune femme, non identifiée à l'heure où nous mettons sous presse, s'est jetée sur les voies de la station de la 16e rue au moment où la rame de métro arrivait. La malheureuse n'a pas survécu à ses blessures. Tout indique qu'il s'agirait d'un suicide et non d'un geste malveillant. Le trafic a repris normalement une heure après le drame. Le sergent B. Murphy, du NYPD, a déclaré qu'il s'agissait d'une jeune femme brune aux yeux marron, âgée d'une vingtaine d'années, qui portait un manteau d'hiver beige et une robe gris sombre, et a conclu que « toute information susceptible de l'identifier serait la bienvenue ».

16 janvier,
New York Pillar Riposte

L'INCONNUE DU MÉTRO IDENTIFIÉE

L'inconnue qui a commis l'irréparable le 16 janvier dernier à la station de métro de la 16e rue a été identifiée. Il s'agit d'une certaine Sarah Morgan, âgée de 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le geste de cette jeune femme apparemment sans histoires reste inexpliqué à ce jour.

18 janvier,
New York Pillar Riposte

Livre 3 - *Singeries*, page 130 - Document 1 et 2 : articles de journaux



Livre 3 - *Singeries*, page 135 - Document 3 : photo de Sarah Morgan

New York, le 6 sept 1924

Monsieur Elias,

En réponse à votre dernière missive, je vous confirme avoir bien connu Anastasia Burnay, pour qui j'ai une affection toute particulière, tant sa poésie a séduit mon âme. Je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.

En attendant votre courrier pour fixer un rendez-vous

Bien à vous,

Joseph Van Arvelde

Livre 3 - *Singeries*, page 136 - Document 4 : lettre à Jackson Elias

LE « MAÎTRE DES MONSTRES » RETROUVÉ ÉTRANGLÉ !

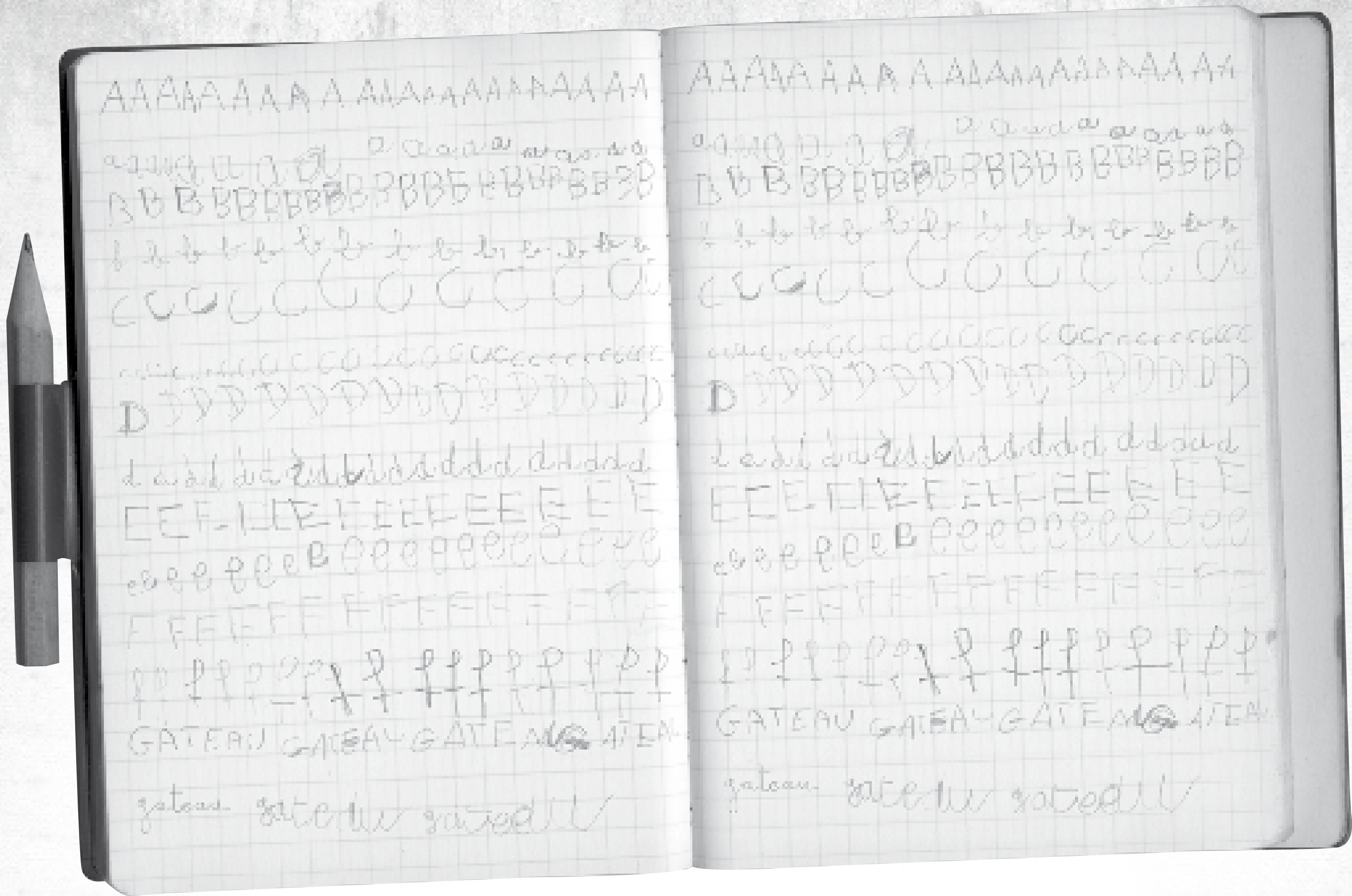
New York Pillar/Riposte

Max Hartwell, connu comme étant le « nouveau Barnum », a été retrouvé étranglé ce matin dans sa résidence de Maplewood (New Jersey). C'est la gouvernante qui a fait cette macabre découverte et a prévenu les forces de l'ordre. De source policière, la dépouille serait horriblement défigurée.

La police aimerait interroger M. Penitence Taggart, un ami de M. Hartwell, qui habitait chez ce dernier depuis plusieurs mois. M. Taggart, un phénomène de foire plus connu sous le surnom du « stupéfiant homme-singe de Bornéo », a disparu dans la nuit du crime.

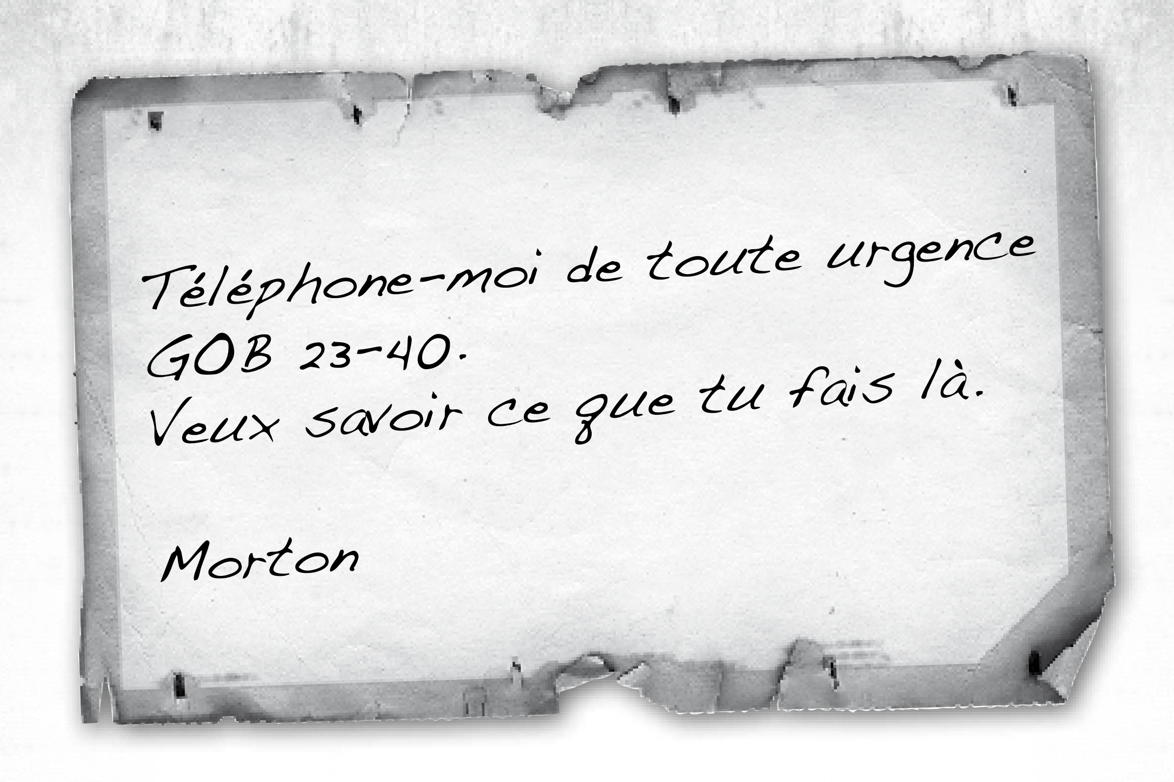
Âgé de cinquante-cinq ans, Max Hartwell a fait carrière dans les shows itinérants de « monstres » sur la côte est des États-Unis. En semi-retraite depuis plusieurs années, cet homme d'affaires « doux et bon » selon les dires de tous ceux qui l'ont approché, a fait travailler de nombreux « monstres » et continuait à gérer une agence de placement d'artistes. M. Hartwell n'ayant aucune descendance et n'ayant jamais été marié, ses « phénomènes de foire » sont ses seuls orphelins.

Livre 3 - *Singeries*, page 137 - Document 5 : article de journal



Livre 3 - *Singeries*, page 138 - Document 6 : une page de cahier d'écolier

Livre 4 - *Village ordinaire*, page 11 - Document 1 : le dessin de Victioria Jennings


Téléphone-moi de toute urgence
GOB 23-40.
Veux savoir ce que tu fais là.

Morton

Livre 4 - *No Man's land*, page 27 - Document 1 : le message de Morton

Joe Atkins.
Joe Atkins est.
Joe Atkins est mort.
Joe Atkins est mort dans mes bras.

Une balle dans la poitrine. J'ai essayé de le ramener, mais quand je suis arrivé à nos lignes, il était trop tard.

Que fait-il à Paris ? Son cadavre se promenait au bras d'une jeune fille dans le jardin des Tuileries.

Son cadavre riait.

Il riait comme un vivant. Et non pas comme doivent rire les morts, condamnés au rictus éternel.

Son cadavre a acheté une gaufre et l'a offerte à la jeune vivante. Savait-elle ? Non, sûrement pas, elle m'a semblé pure.

Ils se sont assis au bord du grand bassin, et ils ont regardé les canards.

Il n'a pas le droit. Pas le droit d'être vivant et heureux, alors qu'il est mort et que ma tête, ma pauvre tête, me fait si mal.

Ils sont partis.

Je les ai suivis, lui et sa vivante.

Rue de Richelieu, à deux pas du jardin. J'ai noté l'adresse, mais je n'ai pas osé entrer. Ma tête me fait trop mal.

Cela passera.

J'irai demain. Je veux lui parler.

Je veux savoir comment être heureux quand on est mort.

Livre 4 - *No Man's land*, page 28 - Document 2 : dernière page du journal de Morton

MOLESKINE®

Research log, French front
Aug. 1916 — Jan. 1918

Dr Herbert West
Bolton, Mass.

Livre 4 - *No Man's land*, page 33 - Document 3 : la page de garde du troisième carnet



Vous êtes priés d'assister aux Convoi, Service et Enterrement de

Madame veuve Martial Francœur

Née Émilie Étiennette Simone Duplessis

décédée le 2 mai 1920 à Giverny (Eure), à l'âge de 32 ans ;

Qui auront lieu le vendredi 7 mai 1920, à 10 heures précises, en l'église Saint-Sulpice, sa paroisse (place Saint-Sulpice, Paris VIe).

On se réunira à l'église. **DE PROFUNDIS !**

De la part de Mme veuve Germaine Duplessis, sa mère ;
René Francœur, son fils ;
Gaston Duplessis, son oncle, son épouse Jeanne et leurs enfants Noémie, Hugues et Antoine ;
Georgette Langlois, sa tante, son époux Philippe et leurs enfants Joseph et Marie ;
Ainsi que de ses autres oncles, nièces et cousins.

L'inhumation aura lieu à 11 h 30 au cimetière du Montparnasse.

Je compte sur toi dans ces moments difficiles

Administration spéciale des funérailles, 52 rue Mademoiselle (XVe), maison Henri de BORNIOL.

Livre 4 - *Le Centre Sélène*, page 40 - Document 1 : le faire-part de décès

Centre de cure
Sélène

Ferme Ambault
Route de la Colline
La Touche-en-Touraine

Facture 19 octobre 1914

Mme Émilie Francœur
38 rue de Babylone
Paris, 7e arrond

30 jours de séjour & thérapie 1,500 F.

Acquittée le 19.10.14

ENVERRIEZ-VOUS VOTRE ÉPOUSE AU « CENTRE SÉLÈNE » ?

Notre belle Touraine vient de s'enrichir d'un établissement insolite, le « centre de cure Sélène ». Établi dans la belle campagne de notre région, il se voue à traiter diverses maladies féminines sur lesquelles il est souhaitable, messieurs, de ne pas s'étendre, par galanterie envers nos charmantes compagnes.
Le centre n'a, et c'est heureux, pas la prétention d'être un hôpital. Sa propriétaire, Sidonie Draville, n'est pas médecin. Qu'est-elle ? Oh, cela dépend. Pour les boulevardiers les plus âgés, qui hantaient les lieux mal famés du Paris de Jules Grévy, « Miss Sido » évoque des souvenirs ensoleillés où figurent des danseuses de cancan, des promenades en barque sur la Seine et des distractions moins avouables dans des chambres d'hôtel louées à l'heure. Leurs fils l'ont peut-être croisée sous le nom de « Madame Isthar », voyante, médium et protectrice des décadents, opiomanes et buveurs d'absinthe.
Alors certes, on peut croire au rachat. À ce que l'on dit, rien n'est plus vertueux qu'une ancienne femme légère. Peut-être Mme Draville s'est-elle amendée. Mais est-elle bien qualifiée pour exercer un magistère moral, quel qu'il soit, sur des jeunes femmes en détresse ? Quels vénéneux conseils leur distillera-t-elle ? Et à quelles protections doit-elle l'inexplicable aveuglement des autorités, qui ont légitimé son « centre de cure » sans se poser la moindre question ?

Livre 4 - *Le Centre Sélène*, page 45 - Document 3 : un article de *L'Indépendant tourangeau*, juillet 1907



Ce que vous savez du professeur Hammond

William Hammond a la cinquantaine. Il enseigne l'archéologie depuis plusieurs années dans une petite faculté de la côte est, à Arkham. Apparemment, l'institution est assez riche pour financer des campagnes de fouilles et le garder parmi ses salariés sans l'astreindre à des heures d'enseignement contraignantes.

Depuis des années, Hammond, efficacement secondé par sa fille, Lilian, sillonne le Proche-Orient. Son domaine de prédilection est la Palestine hellénistique, puis romaine. Hammond est croyant, même s'il n'adhère à aucune église en particulier. Il professe un solide mépris pour les « imposteurs » qui tentent de déformer la vérité historique pour la faire coller aux dogmes. D'une manière générale, c'est d'ailleurs un rationaliste qui ne croit ni aux sciences occultes, ni au surnaturel. La dernière fois que vous avez lu son nom dans la presse, c'était l'an dernier, lorsqu'il a envoyé une lettre féroce au *New York Times*. Le journal venait de publier un article sur la mort de l'infirmière qui avait soigné Howard Carter, sous l'angle de « la malédiction de Toutankhamon frappe à nouveau ». En quelques phrases percutantes, Hammond a ramené l'affaire à ses vraies dimensions.

Vous n'aviez pas eu de ses nouvelles depuis des mois, ce qui n'a rien d'inhabituel, mais son courrier vous surprend un peu : vous le pensiez encore sur le terrain, quelque part en Syrie ou en Palestine.

Hammond est un brillant causeur, un remarquable conférencier et, en dehors d'un penchant pour le whisky écossais vieilli en fût de chêne, vous ne lui connaissez pas de vices.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 51 - Document 1 : Ce que vous savez du Professeur Hammond

Cher ami,

Je serai brièvement de passage à New York à la mi-mai. Je donne une conférence au forum d'archéologie organisé par l'institut Ravenwood, le mercredi 18 dans la matinée.

Le thème est encore secret – je le garde pour la bonne bouche, si je puis dire – mais je réserve une grosse surprise à mes éminents confrères.

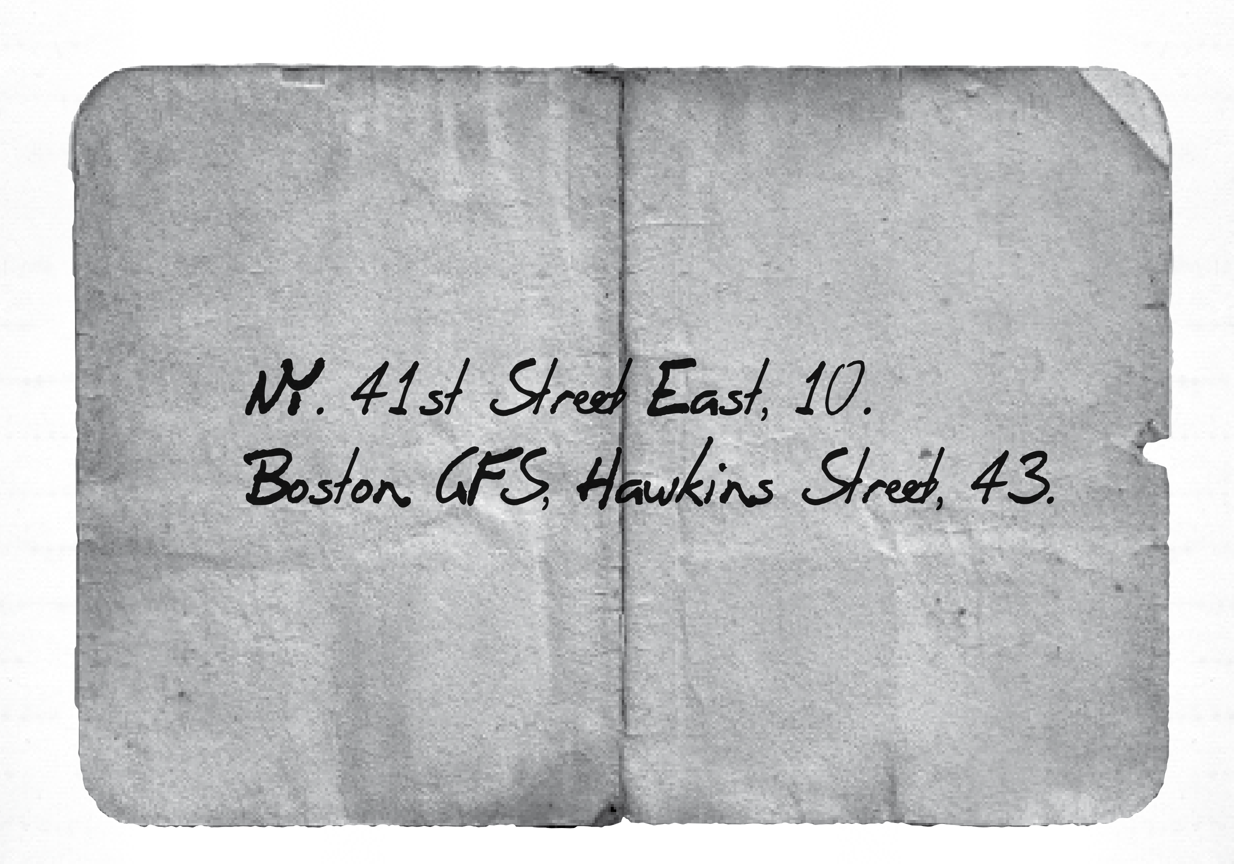
Je vous connais, vous aimez le sensationnel et le spectaculaire, eh bien, je pense que ce sera dans vos cordes !

Si par chance vous pouvez être des nôtres, je serai ravi de déjeuner avec vous le 18 !

Hammond

PS : Lilian vous envoie ses amitiés. Elle sera là également, bien sûr !

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 52 - Document 2 : le courrier du professeur



NY. 41st Street East, 10.
Boston GFS, Hawkins Street, 43.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 60 - Document 3 : note trouvée sur l'un des tueurs

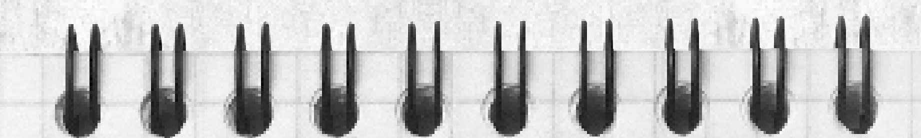
« Et c'est ainsi, alors que Christ venait d'être mis au tombeau, qu'Il apparut à Thaddée, ses plaies saignant encore. Et Christ lui dit : "Viens avec moi et n'aie nulle crainte, car tu es destiné à être l'apôtre des Cachés
— Seigneur, lui répondit Thaddée en tremblant, je suis impur et indigne d'un tel honneur.
— Il ne t'appartient pas d'en décider, répondit Christ. Les matériaux de ton âme, je les ai pesés, et j'estime qu'ils conviennent à cette tâche. Tu es impur ? Ils sont les Impurs. Tu es indigne ? Ils sont les Indignes. Qui, plus qu'eux, mérite un espoir ? Qui plus qu'eux, qui errent dans les ténèbres depuis les siècles des siècles, mérite une chance de salut ?"
Thaddée, pleurant, alla dire adieu à son épouse et à ses enfants, car il savait qu'il n'y aurait nul retour. Ensuite, il prit son bâton, sa besace et se retourna vers Christ, qui l'attendait.
"Je suis prêt, Seigneur. Mais j'ai peur.
— Et cela est bon, car la [Ténèbre] est un endroit terrible, en vérité. Mais où que tu ailles, si épaisse que soit la nuit, sache que mon [souffle ou esprit ?] planera sur toi." »

« Et c'est ainsi que Thaddée baptisa le premier des Cachés dans les eaux du Jourdain, par une nuit sans lune, alors que ses frères chantaient le chœur de la paix d'une voix si terrible qu'autour d'eux, les fleurs se flétrissaient et les arbres mouraient. »

« Les Cachés sont-ils capables d'amour ? Sans doute, car ils sont attachés les uns aux autres. Sont-ils capables d'aimer Christ de toute leur âme ? Ont-ils une âme ? Le Seigneur a voulu que Son message leur parvienne. »

Thaddée écrit dans une perspective pré-paulicienne. Pour lui, l'évangélisation des Gentils ne va pas de soi. Ses « Impurs » sont-ils de simples païens ? Le plus long des fragments comporte assez de mentions d'impureté pour que l'on puisse en conclure qu'il s'agit d'autre chose. Ils sont païens, certes, mais pas seulement. Ils vivent à l'écart, dans des « Ténèbres » qui pourraient aussi être des « Limbes », la racine araméenne convoie la notion de « vide » et d'« obscurité ». Des lépreux ?

Ces textes sont-ils à rapprocher des deux fragments du musée de Berlin ? Consulter vS à ce sujet.



Au cours de ces quelques jours en mer, vous avez sympathisé avec Miss Belinda Frey. Elle est intelligente, drôle, jolie et apprécie votre compagnie.
Mais que vous veut-elle au juste ?

Votez !

Ne vous concertez pas.
Je me rangerai à l'avis de la majorité.

❒ Belinda est ce qu'elle paraît être,
et sortira de nos vies une fois touché terre.

❒ Belinda est ce qu'elle paraît être,
mais elle pourra nous aider en Allemagne.

❒ Belinda est mêlée à notre histoire, mais pas directement.

❒ Belinda travaille pour nos ennemis.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 63 - Document 5 : bulletin de vote

GRAUSAMER DOPPELMORD
IM ARBEITERVIERTEL

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 69 - Document 6 : un gros titre

Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous
devant la Neue Wache, ce soir
Apportez de l'argent.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 71 - Document 7 : le billet de l'indic

UN VISITEUR ÉMINENT

Le professeur Karl von Scharssen, spécialiste de la Palestine des temps bibliques, a quitté Berlin pour s'installer à Jérusalem jusqu'à la fin de l'année. Au cours d'un banquet donné en son honneur par Son Excellence le haut-commissaire Plumer, notre nouveau résident a formé le vœu que la science et le savoir triomphent des querelles nationalistes du passé, et que sa présence soit un maillon de plus dans la grande chaîne de la réconciliation anglo-allemande.

L'expédition von Scharssen doit commencer sa campagne de fouilles à l'oasis d'Ain Jity, dans les contreforts qui dominent la mer Morte. Le gouvernement a, pour l'heure, refusé de lui délivrer un permis pour des excavations sur l'esplanade des Mosquées, de peur d'irriter les musulmans, mais le professeur a exprimé l'espoir que cette décision ne soit pas définitive, et qu'il puisse y travailler « peut-être cet automne ». Nous lui souhaitons bon courage.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 75 - Document 8 : article de journal

Tu as l'impression de sortir de ton corps. Tu flottes paresseusement au-dessus de l'hôtel, puis la brise t'emporte vers l'ouest de la ville. Dans le lointain, tu entends un rire inhumain, à glacer le sang. Tu as la sensation d'être observé, mais cela ne t'inquiète pas, celui qui te regarde n'est sûrement pas malveillant. Tu dérives doucement jusqu'à un quartier élégant. Tu planes dans des rues bordées de vastes maisons entourées de grands jardins. Tu t'arrêtes soudain devant une jolie bâtisse de style vaguement turc ou mauresque. Au moment où tu vas y pénétrer, tout s'efface et tu te réveilles. Tu te sens fatigué, comme si tu avais vraiment sillonné la ville à pied.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 77 - Document 9 : le rêve

UNE DISPARITION FAIT MONTER LA TENSION



On est toujours sans nouvelle de la jeune Maryam bint Rashid, de Nazareth. Âgée de 16 ans, la jeune fille a été vue pour la dernière fois près de la fontaine de Lion, à la sortie de la ville.

Des témoins ont soutenu avoir vu un groupe d'étrangers, à bord d'une puissante voiture, traverser la ville une heure avant.

Égaré par l'angoisse, Rashid al-Nâzri, le père de Maryam, a accusé les Juifs de Tel-Aviv d'avoir enlevé sa fille, une thèse reprise sans le moindre recul par des éléments perturbateurs qui ne rêvent que d'attiser les tensions entre les deux communautés. Un porte-parole de l'Agence juive a tenu à démentir ces « allégations grotesques ».

Quoi qu'il en soit, il est regrettable que la police ne puisse pas travailler avec la sérénité requise.

Livre 4 - *Le Livre des Révélations*, page 82 - Document 10 : article de journal

8 JUIN,

LOUIS,

LA SITUATION MILITAIRE NE NOUS LAISSE AUCUN ESPOIR À COURT TERME. LA GUERRE EST PERDUE, CE N'EST QU'UNE QUESTION DE JOURS.

LE BUREAU DOIT CONTINUER. JE ME REPLIE SUR LA BASE II. JE VOUS FERAI PASSER DES NOUVELLES DÈS QUE POSSIBLE. ALLUMEZ LE CIERGE NOIR À MINUIT TOUS LES MARDIS, JEUDIS ET VENDREDIS. SI JE NE ME SUIS PAS MANIFESTÉ AU BOUT DE CINQ MINUTES, ÉTEIGNEZ.

SI JE MEURS, LE CAPITAINE DUFRÊNE SERA MON SUCCESSEUR EN ATTENDANT QUE LE GOUVERNEMENT DÉSIGNE QUELQU'UN - S'IL RESTE UN GOUVERNEMENT POUR ÇA, JE CRAINS QUE NOUS N'HÉRITIONS D'UN GAULEITER, COMME LES POLONAIS.

VOTRE ORDRE DE MISSION :

1. PIERRE BARNIER DOIT MOURIR. VOUS AVEZ DÉJÀ UNE MÈCHE DE SES CHEVEUX POUR LE LOCALISER. APPLIQUEZ LA PROCÉDURE K, EN COORDINATION AVEC LE GROUPE DU SITE 3. À DÉFAUT, PRENEZ TOUTE AUTRE MESURE QUI VOUS SEMBLERA APPROPRIÉE, MAIS CETTE EXÉCUTION EST UNE PRIORITÉ.
2. VOUS DEVEZ EMPÊCHER LES ALLEMANDS D'ACCÉDER À NOS CACHES ET AUX RESSOURCES DE L'*
3. IDENTIFIEZ NOS HOMOLOGUES NAZIS. COLLECTEZ DES INFORMATIONS SUR EUX. NE TUEZ QUE SI NÉCESSAIRE.

NOUS NOUS REVERRONS APRÈS LA VICTOIRE.

CHARLES

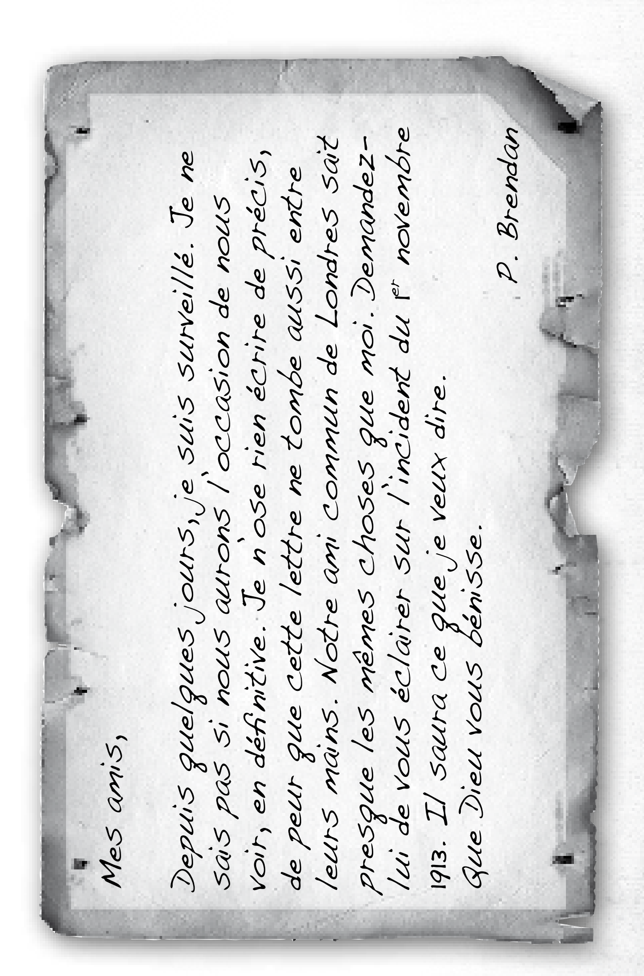
- PETER THOMPSON, MÉDIUM
- ALICE WILKES, MAGICIENNE ISIAQUE
- JOSEPH NELLS, ALIAS PATER DARACH, DRUIDE
- EDGAR K. HOARE, VOYANT
- VICTOR L'ENFANT, MAGE BLANC
- GLADYS JONES, SORCIÈRE

Livre 5 - *La Maison reste ouverte...*, page 57 - Document 2 : la liste des jumeaux

LE VOYANT N'A RIEN VU VENIR

LONDRES – Le corps d'un pseudo-sage hindou a été repêché aux petites heures du matin par la police de la Tamise, non loin des docks Albert. L'homme, âgé d'une trentaine d'années et connu sous le nom de « Swami Ghandratta » vivait, et bien, en exploitant la crédulité des naïfs. Sa mort soudaine semble être d'origine criminelle. Était-il mêlé à de louches affaires ? Ou l'une de ses victimes en a-t-elle eu assez de recevoir des doses de « sagesse orientale » puisée dans les almanachs ? L'enquête le dira. Quoi qu'il en soit, on ne peut s'empêcher de noter que ses « pouvoirs » ne l'ont pas sauvé. Sans doute aura-t-il davantage de chance dans sa prochaine vie !

Livre 5 - *La Maison reste ouverte...*, page 57 - Document 3 : la mort du Swami Ghandratta



Mes amis,

Depuis quelques jours, je suis surveillé. Je ne sais pas si nous aurons l'occasion de nous voir, en définitive. Je n'ose rien écrire de précis, de peur que cette lettre ne tombe aussi entre leurs mains. Notre ami commun de Londres sait presque les mêmes choses que moi. Demandez-lui de vous éclairer sur l'incident du 1er novembre 1913. Il saura ce que je veux dire.

Que Dieu vous bénisse.

P. Brendan

Livre 5 - *La Maison reste ouverte...*, page 61 - Document 4 : la lettre de Brendan

Ce que vous savez du film

Pas grand-chose, en fait. Le tournage est pourtant bien avancé, mais Anton von Scelzin, le réalisateur, a des méthodes de travail très personnelles. Vous n'avez pas lu le scénario, on vous en a dit le moins possible sur votre rôle, et on vous distribue vos scènes la veille du jour où elles sont tournées. Bien sûr, comme toujours, les prises de vue se font dans le désordre, ce qui fait que vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous êtes en train de tourner, à part deux ou trois faits certains :

- L'action se déroule de nos jours, aux États-Unis, dans une petite ville quelconque, qui n'est pas nommée.
- Il y est question de rivalités familiales autour d'un héritage, dont la nature n'a pas été précisée.
- Jusqu'ici, vous n'avez tourné que des scènes en intérieur. Von Scelzin est de la vieille école, et pense beaucoup de mal des décors naturels.
- Il faudrait pendre le dialoguiste, qui est un spécialiste du coq-à-l'âne et des réflexions incohérentes.

Le casting

La distribution se compose de :

- **Carla Brand**, qui joue ***Regina***, la mère. Son personnage est une épouvantable mégère, mais elle est adorable.
- **Willard G. Silversmith**, un ancien acteur de westerns, incarne ***le révérend Neville***, un parent éloigné.
- **Mary Sheldon**, une jolie brune d'une trentaine d'années, joue ***Cassie***, la fille aînée.
- **James C. Karwitz**, un débutant prometteur, est ***Arthur***, le fils préféré.
- **Nina Eldolor**, une débutante sans beaucoup de talent, joue ***Alicia***, la femme d'Arthur, qui passe son temps à trahir tout le monde.
- **Jeanette Steling** joue ***Camilla***, la fille cadette.
- **James T. Gordon**, un gros quinquagénaire dégarni, incarne l'oncle ***Walt***. Celui-ci est un abominable pervers, dont les vices sont l'un des sujets de conversation préférés de la famille (de manière allusive, bien sûr, la censure veille).
- **Adrian Lupoff**, un jeune acteur venu de la télévision, joue ***Thomas***, le fils de l'oncle Walt.

Les lieux

Le tournage se déroule sur le plateau 3 des studios Ambrose, un peu à l'écart d'Hollywood proprement dit. Ils accueillent des tas de productions à petit budget dans un peu tous les genres.

Le réalisateur

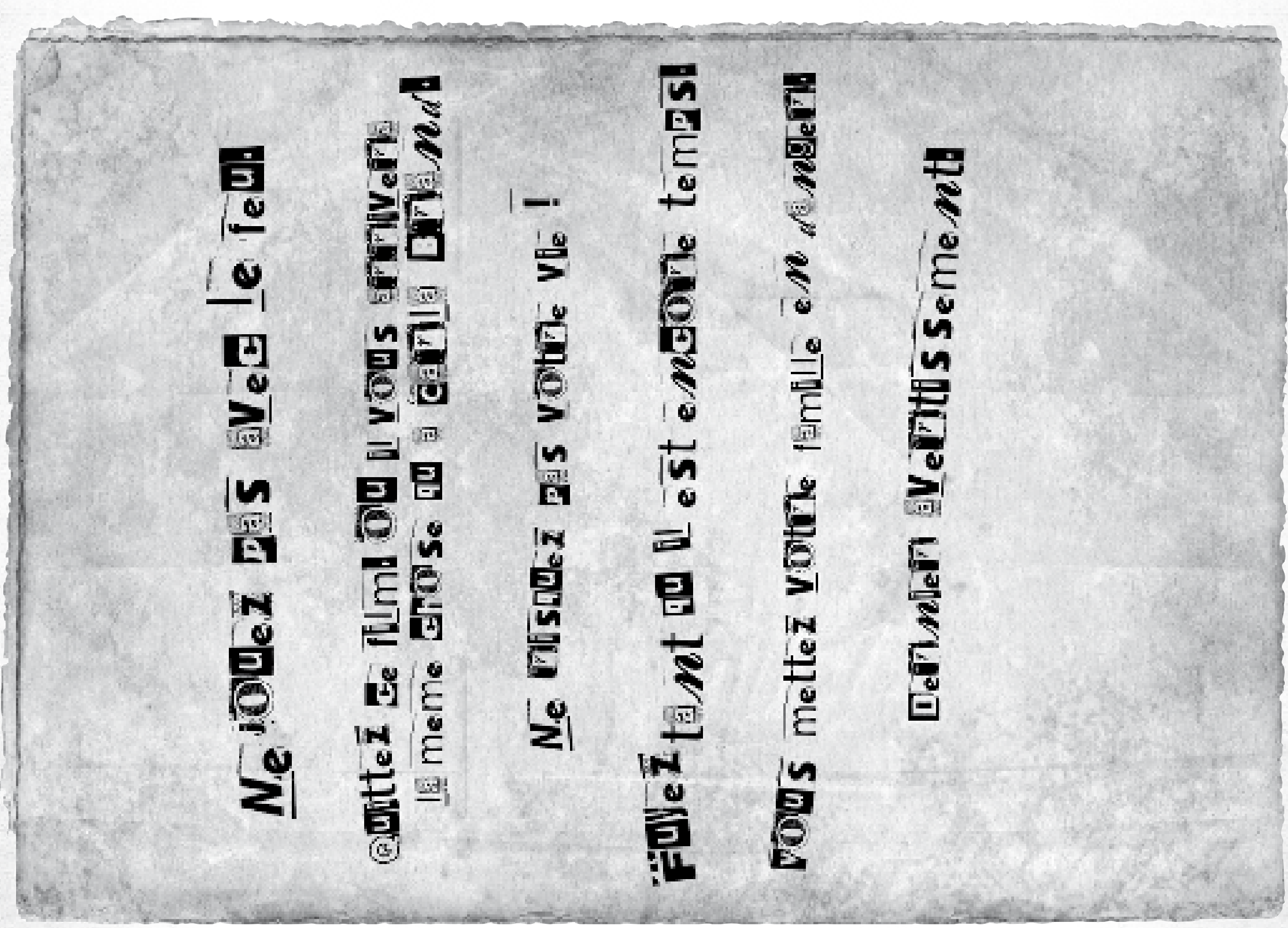
Anton von Scelzin est un vieux monsieur très remarquable, chauve, balafré, avec une grande gueule et un accent allemand à couper au couteau.

Né à Berlin à la fin de l'autre siècle, il s'est réfugié aux États-Unis en 1935. Sa filmographie est impressionnante. Il a abordé pratiquement tous les grands thèmes, drame, aventures exotiques, espionnage… Il vous mène à la baguette, mais pas plus qu'il n'est normal pendant un tournage, surtout aussi particulier que celui-là.

Les producteurs

Là, par contre, vous êtes un peu dans le brouillard. Si vous avez bien compris, von Scelzin produit lui-même son film, avec le concours d'associés dont il n'a pas précisé l'identité. Ce n'est pas très grave. Ses chèques ont toujours été honorés par la banque, alors pourquoi se tracasser ?

Livre 6 - *Maldoror*, page 7 - Document 1 : ce que vous savez du film



Livre 6 - *Maldoror*, page 11 - Document 2 : les messages de menaces

SUICIDE AU REQUIN BLANC !

CARNAGE À L'AQUARIUM ! VISITEURS ET EMPLOYÉS SOUS LE CHOC !

Aujourd'hui, peu avant midi, l'un des visiteurs de l'aquarium de Los Angeles s'est jeté dans le bassin de Bérénice, le grand requin blanc.

« On n'a pas eu le temps de réagir, nous a déclaré James Styles, l'un des témoins. Il a enlevé sa chemise et retiré son pantalon, puis il a piqué une tête là-dedans, comme si c'était une putain de piscine. »

Le professeur Carl Benchley, de l'aquarium, ne comprend pas. « Contrairement à ce que l'on croit généralement, les requins ne s'intéressent pas aux humains, du moins tant que ceux-ci ne sont pas blessés. Mais là, Bérénice s'est précipité sur lui et l'a mis en pièces en quelques secondes. Nous allons sûrement devoir l'abattre ».

Le suicidé a été identifié grâce à son permis de conduire, qui se trouvait dans ses vêtements. Il s'agit d'un certain Arnold Hul, un détective privé.

Livre 6 - *Maldoror*, page 13 - Document 3: article de journal

Je suis un grand admirateur et
j'espère que plutar je pourrai faire
comme vous et tourner des films où
je mettrai à nu la corrupssion de ce
monde et j'exposerai l'ipocrisie des
élites et surtout je tuerai des filles
qui crieront fort quand j'arriverai
avec mon couteau. Après, je les
laisserai pourrir et j'attendrai qu'il
en arrive d'autres à qui je ferai
pareille et ça fera un superfilm...
mais ça serait peut-être mieux si
je les mangeais, aussi. Qu'est-ce
que vous en pensez ?

Bisous,

Livre 6 - *Maldoror*, page 14 - Document 4: une lettre de fan

MORT SUBITE D'UN PRÊTRE

Le père Daniel Collins, de la paroisse Saint-John-the-Baptist, est mort brutalement hier au soir. Comme il en avait l'habitude, il s'est rendu chez *Delia's*, un petit restaurant situé en face de son église, pour une tasse de thé et une part de tarte aux cerises.

« Il a pris une bouchée de tarte et d'un seul coup, d'un seul, il a commencé à s'étouffer, nous a déclaré Delia Rosen, la propriétaire de l'établissement. Je me suis précipitée, on a essayé de le faire respirer, mais il n'y a rien eu à faire. »

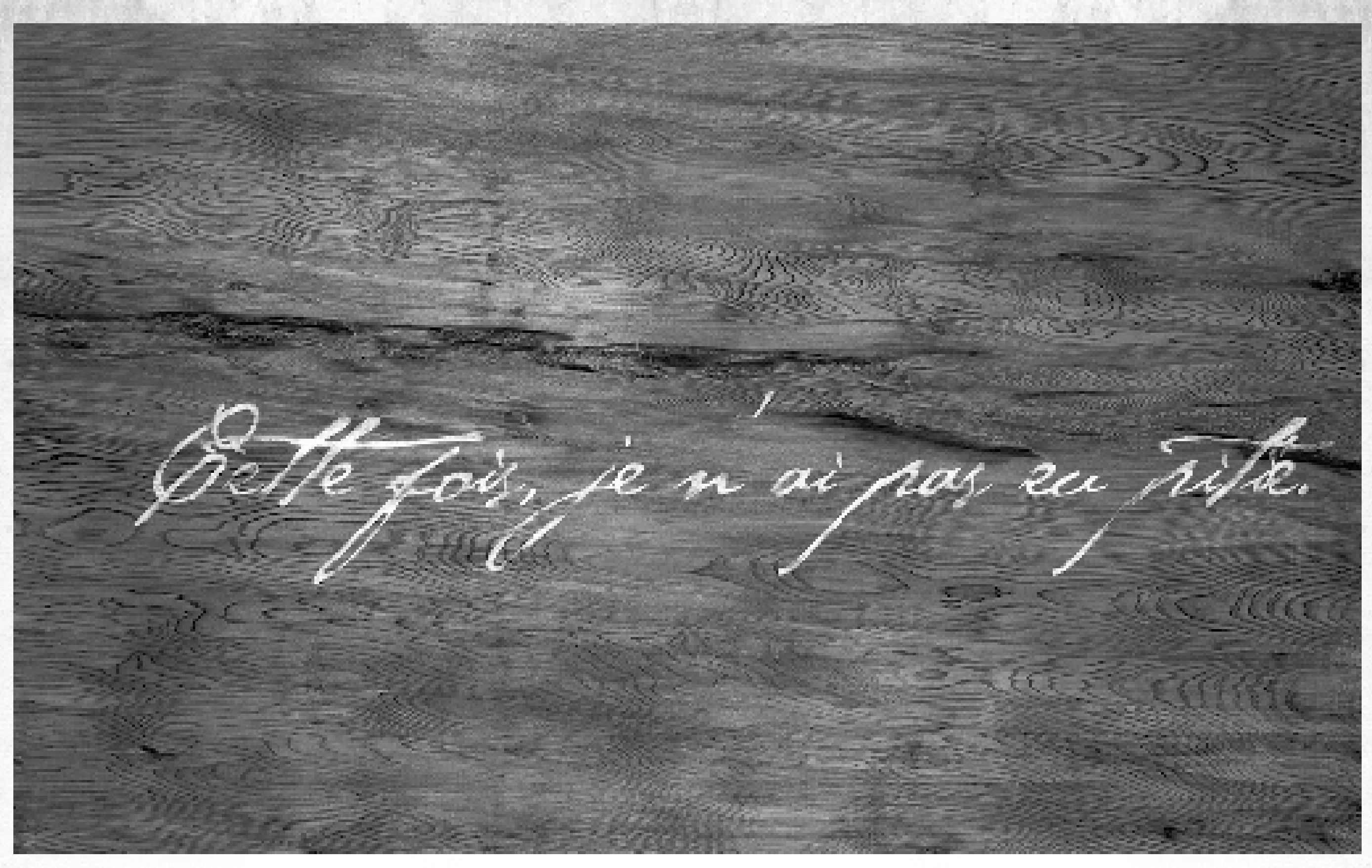
La police se refuse à tout commentaire en attendant le résultat de l'autopsie, mais nos sources au commissariat local laissent à penser qu'il s'agit d'une « fausse route » tragique.

Âgé de 33 ans, le père Collins était à la tête de la paroisse Saint-John depuis cinq ans. Il était très apprécié de ses paroissiens.

Livre 6 - *Maldoror*, page 16 - Document 5 : article de journal



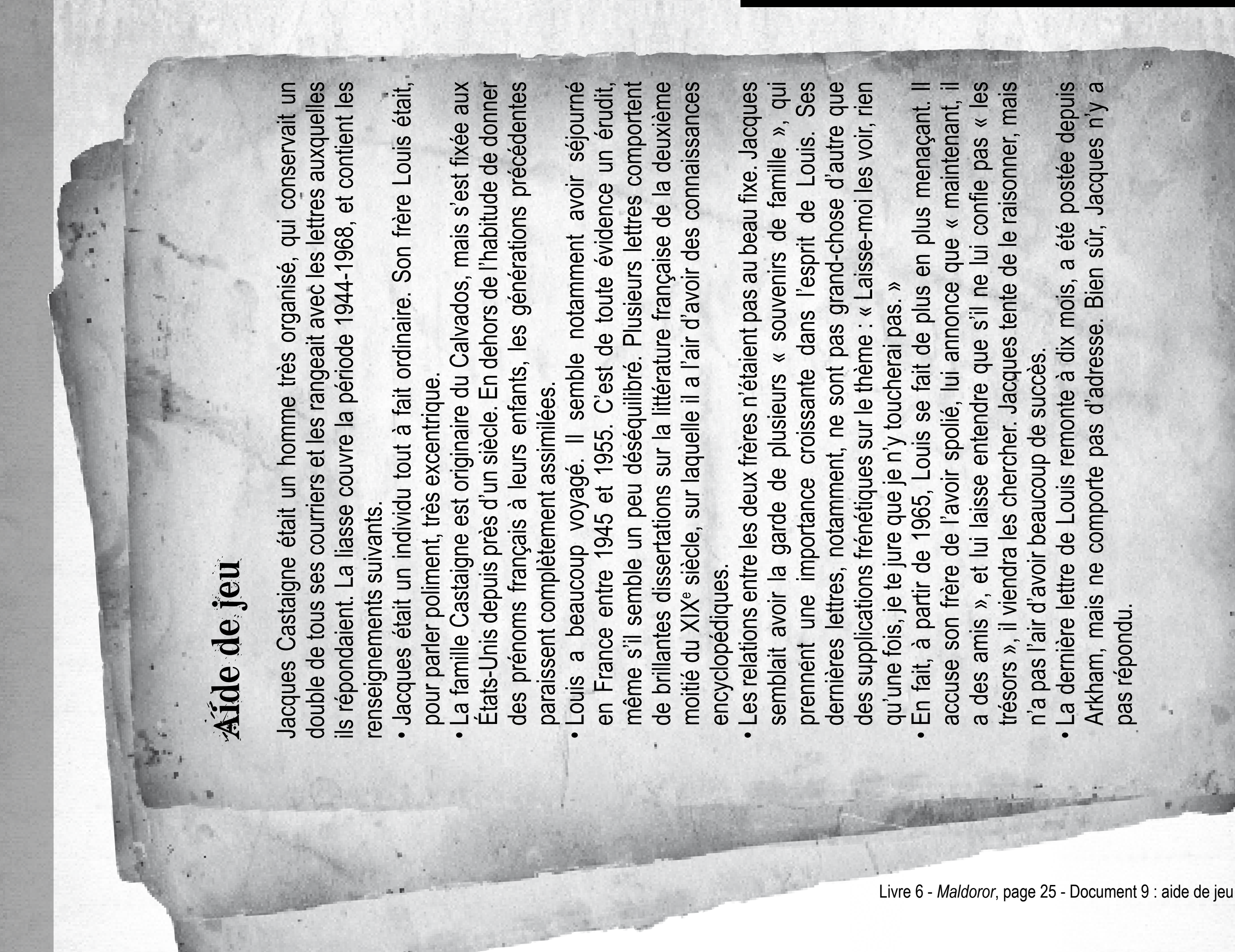
Livre 6 - *Maldoror*, page 20 - Document 6 : le premier message du tueur



Livre 6 - *Maldoror*, page 22 - Document 7 : le deuxième message du tueur

C'est là que gît, dans sa virginité
immonde, une mine vivante de poux.

Livre 6 - *Maldoror*, page 24 - Document 8 : le troisième message du tueur



Aide de jeu

Jacques Castaigne était un homme très organisé, qui conservait un double de tous ses courriers et les rangeait avec les lettres auxquelles ils répondaient. La liasse couvre la période 1944-1968, et contient les renseignements suivants.

- Jacques était un individu tout à fait ordinaire. Son frère Louis était, pour parler poliment, très excentrique.
- La famille Castaigne est originaire du Calvados, mais s'est fixée aux États-Unis depuis près d'un siècle. En dehors de l'habitude de donner des prénoms français à leurs enfants, les générations précédentes paraissent complètement assimilées.
- Louis a beaucoup voyagé. Il semble notamment avoir séjourné en France entre 1945 et 1955. C'est de toute évidence un érudit, même s'il semble un peu déséquilibré. Plusieurs lettres comportent de brillantes dissertations sur la littérature française de la deuxième moitié du XIXe siècle, sur laquelle il a l'air d'avoir des connaissances encyclopédiques.
- Les relations entre les deux frères n'étaient pas au beau fixe. Jacques semblait avoir la garde de plusieurs « souvenirs de famille », qui prennent une importance croissante dans l'esprit de Louis. Ses dernières lettres, notamment, ne sont pas grand-chose d'autre que des supplications frénétiques sur le thème : « Laisse-moi les voir, rien qu'une fois, je te jure que je n'y toucherai pas. »
- En fait, à partir de 1965, Louis se fait de plus en plus menaçant. Il accuse son frère de l'avoir spolié, lui annonce que « maintenant, il a des amis », et lui laisse entendre que s'il ne lui confie pas « les trésors », il viendra les chercher. Jacques tente de le raisonner, mais n'a pas l'air d'avoir beaucoup de succès.
- La dernière lettre de Louis remonte à dix mois, a été postée depuis Arkham, mais ne comporte pas d'adresse. Bien sûr, Jacques n'y a pas répondu.

Livre 6 - *Maldoror*, page 25 - Document 9 : aide de jeu

LA CINQUIÈME VICTIME DU BOUCHER DE LA MISKATONIC ?

Le corps de Brian Henderson, 26 ans, a été découvert sur les berges du fleuve, juste après l'aube. M. Henderson était porté manquant depuis une semaine. Son assassinat s'inscrit probablement dans une série de crimes commencée au mois d'avril. Le bureau du coroner n'a pas encore communiqué les résultats de l'autopsie, mais les témoins ont décrit un corps affreusement mutilé.

La police s'est refusée jusqu'ici à demander l'intervention du FBI. Selon le commissaire Samuels, de sérieux éléments militent contre l'existence d'un tueur unique, à commencer par la diversité des victimes et des modes opératoires. Rappelons qu'avant M. Henderson, la liste macabre s'était ouverte en avril avec Miss Flora Jensen. En mai, Peter McMahon et Joseph Gregorio ont été tués. Le mois dernier, c'était le tour de Mrs Britanny Evans.

« Qu'il y ait un ou plusieurs meurtriers, nous prenons l'affaire très au sérieux, a-t-il ajouté. Pour une ville comme la nôtre, cinq morts en si peu de temps est un chiffre effrayant. Nous travaillons vingt-quatre heures sur vingt-quatre à arrêter le ou les coupables. »

Qu'il y ait un boucher ou plusieurs, nous appelons nos lecteurs à la plus grande prudence !

Livre 6 - *Maldoror*, page 28 - Document 10 : article de journal

You could wake my young
wife and my infant son,
lying in the lead vaults that
line the foundations of the
ancient castle.

Livre 6 - *Maldoror*, page 33 - Document 11 : un message familier

Le Roi en jaune

Quelques heures suffisent pour parcourir ce « drame en trois actes ». La pièce raconte l'histoire de la famille royale d'une ville sans nom. Certaines réflexions laissent penser qu'elle se déroule en Italie au milieu du XIXe siècle, mais rien n'est sûr, sinon que le roi est mort, et que les huit protagonistes manœuvrent pour s'emparer du trône.

Leurs discussions, quoique beaucoup plus cryptiques que celles du script, ont un air de famille très net avec ce qu'a tourné von Scelzin, mais l'ambiance est autrement plus lourde et, visiblement, les enjeux beaucoup plus élevés qu'un simple héritage.

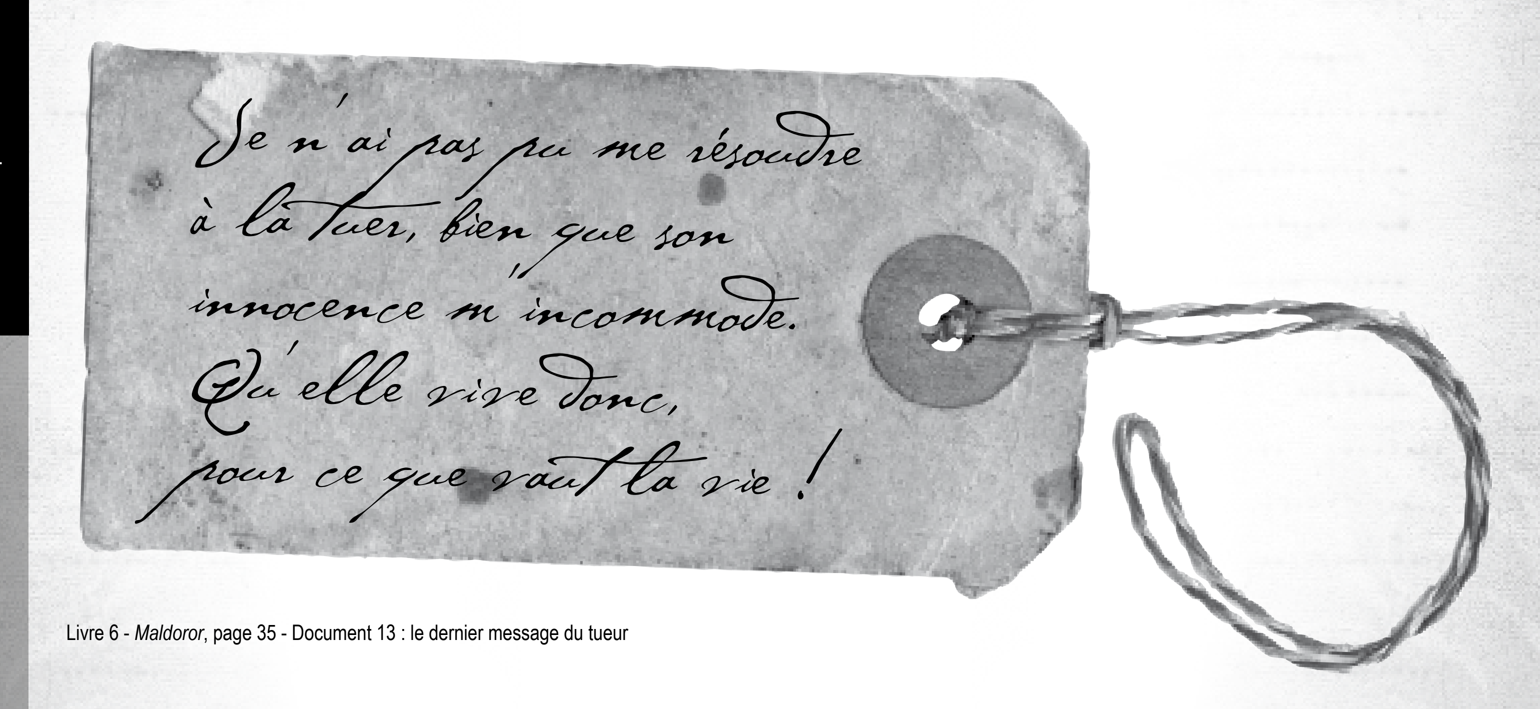
Les personnages correspondent assez précisément :

- Carla Brand, puis Lara Mansell, ont joué Regina, la mère, qui correspond au rôle de la **Reine** dans la pièce.
- Le révérend Neville, joué par Willard Silversmith, correspond à **Naotalba**, le grand prêtre.
- Mary Sheldon jouait Cassie, la fille aînée qui, dans la pièce, s'appelle **Cassilda**.
- James C. Karwitz était Arthur, le fils préféré. Il s'appelle **Alar** dans la pièce.
- Nina Eldolor était Alicia, la femme d'Arthur, alias **Aldone**.
- Jeanette Steling jouait **Camilla**, la cadette, qui est la seule à porter le même nom dans la pièce et dans le film.
- James T. Gordon incarnait l'oncle Walt, autrement dit **Uoth**.
- Enfin, Adrian Lupoff incarnait Thomas, ou **Thale**.

Étrangement, l'acte III de la pièce n'a pas été tourné. Il contient pourtant le peu d'action qui figure dans le manuscrit. Il s'ouvre par la visite d'un inconnu blême qui prétend représenter le Roi en jaune, un individu (ou une force ou une entité) dont le nom terrifie toute la famille. Après avoir beaucoup bavardé avec tout le monde, cet individu, le masque blafard, est capturé, puis exécuté par le grand prêtre et la reine.

Leur geste provoque l'arrivée du Roi en jaune, qui s'empare de la ville − à moins qu'il ne la pille ou ne la dévore ? À la fin de la dernière scène, les personnages attendent avec angoisse le sort que va leur réserver le nouveau roi…

Livre 6 - *Maldoror*, page 35 - Document 12 : *Le Roi en Jaune*



Livre 6 - *Maldoror*, page 35 - Document 13 : le dernier message du tueur

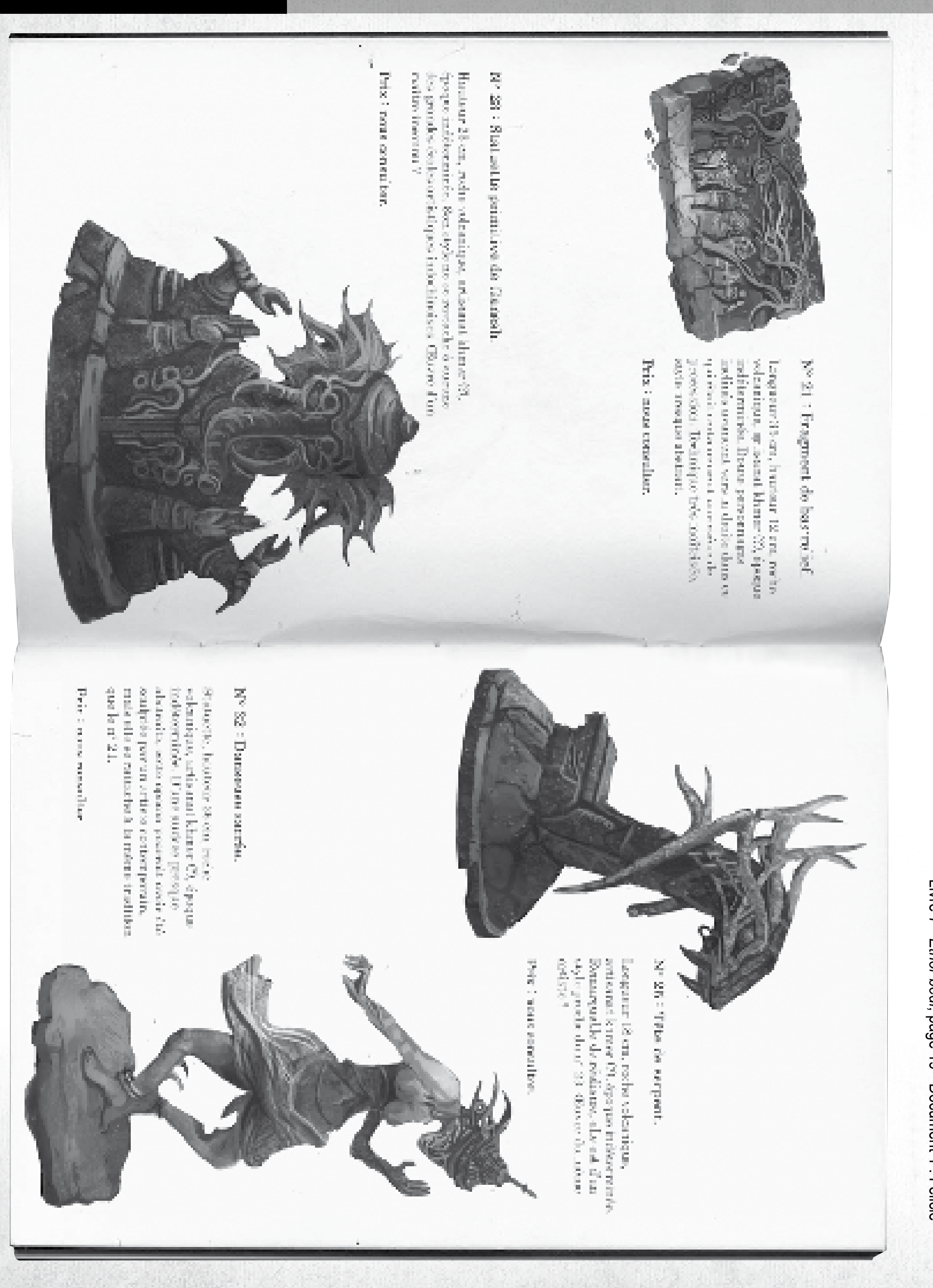
Félicie

Félicie est un groupe rattaché aux services secrets français, qui se charge de protéger la France des sectateurs et des monstres tentaculaires. Ce n'est *pas* un groupe apolitique. Issus de la Résistance, ayant participé à tous les coups tordus de la décolonisation et de la guerre froide, ses chefs sont des baroudeurs sans grand scrupule, oscillant entre le gaullisme et l'extrême droite, et dotés de gros moyens par les plus hautes autorités de la République.

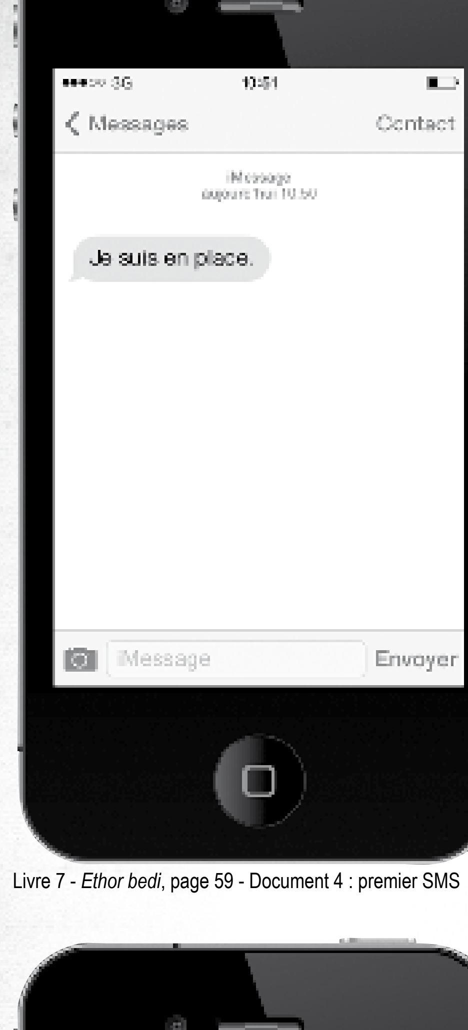
Combattre les menaces « paranormales » reste l'objectif principal du groupe, mais il s'inscrit parmi d'autres activités plus ou moins ragoûtantes, recouvrant l'organisation de coups d'État, la lutte contre la « subversion communiste » en Afrique, des « actions de police » pour le compte des grandes sociétés françaises, etc. Pour les membres de Félicie, la destruction des entités du Mythe passe bien avant leur étude. Quant à l'idée d'un « contact pacifique », elle ne leur est tout simplement jamais venue. En 1970, l'organisation opère surtout sur le territoire de l'ex-empire colonial français. En fait, beaucoup de ses agents continuent à agir comme s'il n'avait pas disparu.

Félicie n'est pas une organisation omnisciente, avec des *Necronomicon* plein ses bibliothèques. À force, ses membres ont accumulé une certaine expérience « de terrain », mais c'est tout. Savoir que « le Sahara est infesté de vers géants suceurs de sang sur qui on a lâché une bombe atomique en 1965 » est une chose. Avoir lu les *Fragments de G'harne* en est une autre ; enfin, pouvoir réciter l'entrée « chthoniens » du livre de règles en est une troisième. Félicie s'en tient à la première approche.

Livre 7 - *Ethor bedi*, page 19 - Document 1 : Félicie



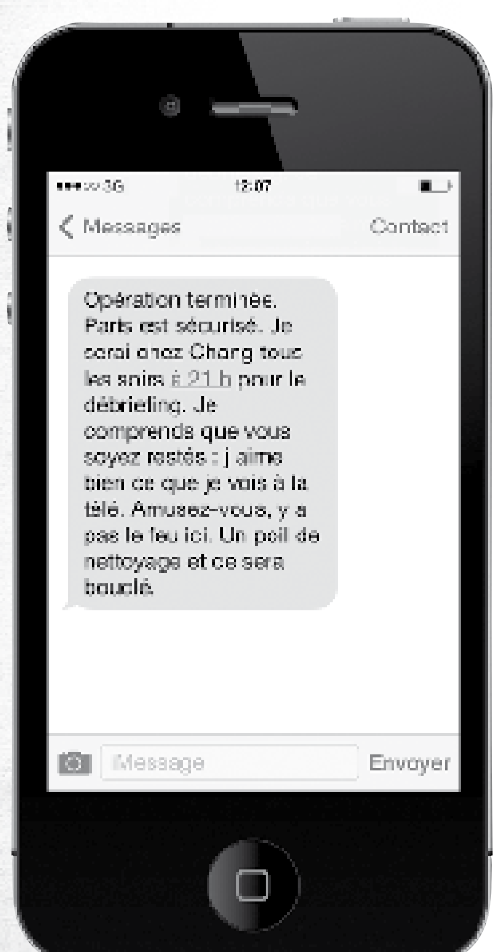
Livre 7 - *Ethor bedi*, page 22 - Document 2 : extrait du catalogue de la galerie Tarijan



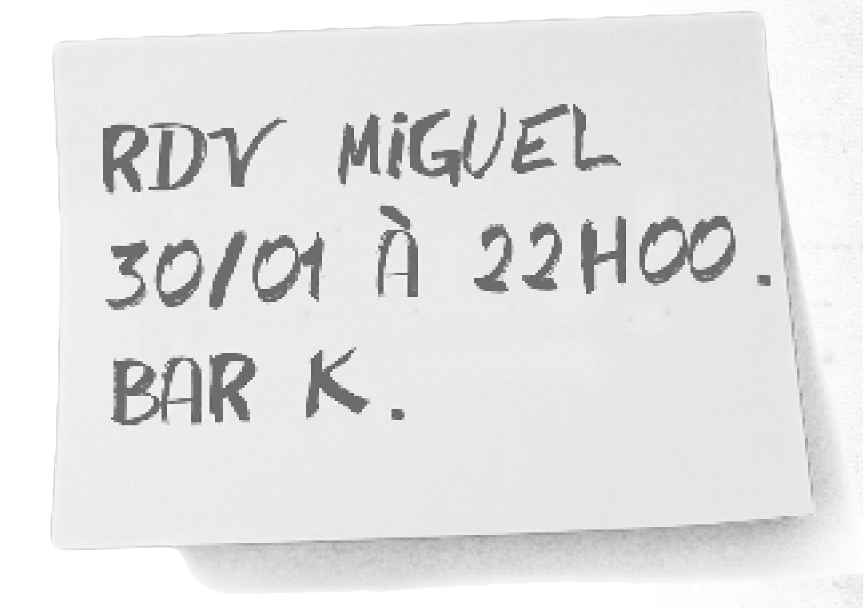
Livre 7 - *Ethor bedi*, page 59 - Document 4 : premier SMS



Livre 7 - *Ethor bedi*, page 60 - Document 5 : deuxième SMS



Livre 7 - *Ethor bedi*, page 61 - Document 6 : troisième SMS



Livre 7 - *Ethor bedi*, page 53 - Document 3 : la note manuscrite



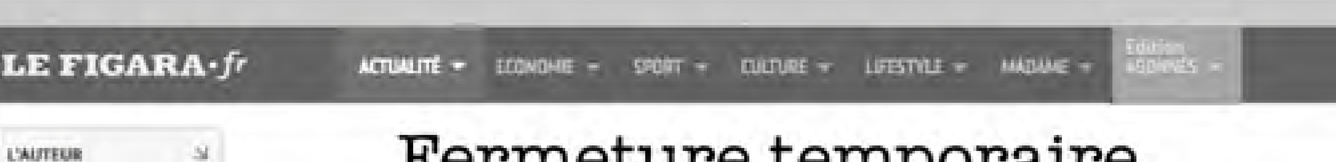
Un mort dans l'incendie des réserves du musée de l'Homme



> ACTUALITE > SOCIÉTÉ Par Tristan Lhomme

Paris – Un violent incendie a éclaté dans les réserves du musée de l'Homme à 1 h 15 cette nuit.

Son origine semble être une explosion dans un local technique, au dernier étage de l'aile Passy du **palais de Chaillot.** Un employé du musée dont l'identité n'a pas encore été communiquée a trouvé la mort avant l'arrivée des secours. Les pompiers ont maîtrisé le sinistre vers 3 h 30. Un porte-parole du musée a déclaré que la partie la plus touchée, située dans les combles, ne renfermait aucune pièce de grande valeur, et qu'il s'agissait seulement d'une partie de l'ancienne collection ethnologique, qui n'avait pas été déménagée au **musée du quai Branly.**





Fermeture temporaire du palais de Chaillot

> ACTUALITÉ > SOCIÉTÉ Par Tristan Lhomme

Paris – Après l'incendie qui a ravagé le dernier étage de l'aile ouest du palais de Chaillot, la direction du musée de l'Homme a fait savoir que le bâtiment resterait fermé quelques jours, le temps que des experts examinent le lieu du sinistre et se prononcent sur d'éventuels dégâts structurels.

Ceux-ci pourraient entraîner une fermeture de longue durée, comme cela s'était produit en 1997, lors de l'incendie du musée des Bâtiments français (aujourd'hui Cité de l'architecture). L'origine de l'explosion est « accidentelle jusqu'à preuve du contraire », d'après le capitaine Dupré, des Pompiers de Paris. Enfin, l'identité de la seule victime de l'incendie de la nuit dernière reste inconnue. L'état du corps semble compliquer l'identification.

Livre 7 - *Ethor bedi*, page 76 - Document 8 : dépêche AFP

JE RAPPELLERAI
ICI À 10 H 10,
14 H 10, 18 H 10
ET 22 H 10
DEMAIN.

Livre 7 - *Ethor bedi*, page 79 - Document 9 : le message d'Elodie Vaillant

Résumé des notes d'André Mrozowski

- Tout au long du 2e semestre 1935, Mrozowski travaille énormément, aiguillonné par un individu qu'il appelle « V. » ou « le professeur ». Il mentionne des « aperçus singulièrement pertinents tirés d'ouvrages anciens », des « visions du cosmos qui ont dû paraître hérétiques en leur temps ». Cette période correspond à la composition du cahier n°19.
- Il y a un hiatus dans les notes entre décembre 1935 et octobre 1936, date à laquelle Mrozowski entame le cahier n°20, tout en se plaignant amèrement d'avoir perdu une source d'inspiration fondamentale.
- Il n'est pas satisfait de son travail sur le cahier n°20. Il délaisse les mathématiques pour se fiancer. Fin 1937, il se remet à l'ouvrage : « .. mais je me heurte à des murs, des murs partout »
- En mars 1938, il mentionne qu'il rêve à plusieurs reprises de V. et que c'est l'amorce de la « percée » qu'il attend depuis si longtemps. Il travaille d'arrache-pied pendant tout l'été et le début de l'automne 1938. Jeanne se plaint d'être délaissée, mais il est heureux. Il a reconstitué « l'équation D » et s'efforce désormais de la résoudre.
- En octobre 1938, il semble souffrir d'une crise de paranoïa, prétendant être surveillé par des inconnus : « Ils sont sans cesse derrière moi. Je suis filé, épié. Je suis sûr qu'ils se sont introduits dans mon bureau. Le cahier n'est plus à sa place. Il a bougé, pas grand-chose, peut-être un centimètre. Ils ont dû le photographier pendant la nuit. »

La dernière note, griffonnée au dos d'une enveloppe glissée dans le dernier cahier, est datée du 22 octobre, une dizaine de jours avant sa mort :
« C. est revenu. Il m'a menacé, comme il y a deux ans. Il m'a dit que si je ne me tenais pas tranquille... Je ne peux pas me tenir tranquille ! V. compte sur moi, mais les enjeux vont au-delà de son sort. »

Livre 7 - *Ethor bedi*, page 83 - Document 10 : résumé des notes d'André Mrozowski

Fresnes, le 19 septembre 1945

J'ai été condamné à mort hier. Ils vont me fusiller. Aujourd'hui, demain, la semaine prochaine, peu importe.

Mes avocats parlent d'un recours en grâce. Je n'en vois pas l'intérêt. J'ai assez vécu. Soixante-six ans, dont quarante-cinq de sale boulot. J'en ai assez fait. Il est temps de m'arrêter.

Douze balles dans la peau. Un coup de grâce. La mort de la main de mes frères humains. C'est mieux que ce que j'espérais, il y a vingt ans.

Je confierai ce courrier à Me Tournadre, l'un de mes avocats. Il y joindra un document scellé qui n'a jamais rejoint les archives du Bureau. Je le lui ai confié dans les premiers jours de cette invasion américaine que tout le monde appelle « Libération ». Je lui avais ordonné de vous le transmettre si, par chance, vous reveniez vivante d'Allemagne. J'ai appris que vous aviez survécu. Pour ce que ça vaut, j'en suis heureux.

Il vous révélera la vérité sur un épisode douloureux de nos vies d'avant-guerre : la mort de mon vieil ami, et de votre mentor, le professeur Véroneau. Que j'ai tué. Parce qu'il le fallait. Lisez, vous comprendrez.

Nous ne nous sommes jamais appréciés, vous et moi, mais grâce à ce courrier, je partirai la conscience en paix à votre égard. C'est toujours ça.

Je m'arrête là.

Il me reste beaucoup de lettres à écrire, et ma dernière pensée ne sera pas pour vous.

Votre ancien frère d'armes,

Mathieu Compagnon

1er février 1936

Ernest Véroneau est mort d'une crise cardiaque. J'étais à son enterrement, au premier rang. Nous n'étions pas très nombreux. Une poignée d'anciens de l'Étoile d'argent, un représentant du musée et quelques scientifiques. Le foutu petit Polac à cause de qui tout a commencé a eu le culot de se montrer. Je lui ai touché deux mots après la cérémonie. J'espère lui avoir fait assez peur pour ne pas avoir à le tuer.
L'enterrement.
J'étais ému. Je n'aurais pas dû.
Nous enterrions un cercueil vide, même si j'étais le seul à le savoir. Vide ? Non, il contenait notre jeunesse. Nos luttes, notre survie. G'harne. L'Égypte. Tous nos autres combats. Une part de moi est descendue en terre ce jour-là. Pas le temps de m'apitoyer sur mon passé.
Revenons à Ernest. Revenons à sa « mort ».
Ça a commencé par de petites choses. Des absences. Des oublis, alors qu'il était trop jeune pour devenir sénile. Il y a eu cette histoire avec le sphinx du Louvre. Après ça, il a « pris sa retraite », comme si on pouvait aller planter ses choux après des vies comme les nôtres. C'était il y a cinq ans.
Je suis sûr qu'il a lutté. Non, je mens. J'espère qu'il a lutté. Ce n'est pas la même chose. Lorsque ça vous tient, ça ne vous lâche plus. La curiosité. C'est comme une fièvre, ça vous consume. À un moment donné, on arrête de se battre et on essaye de comprendre à quoi on a affaire. Et on finit mal. Moi, je me suis toujours plus intéressé au « quoi » et au « comment » qu'au « pourquoi ». Plus sûr.
Ernest a succombé. Des livres ont disparu de la réserve de l'Étoile. L'ancien chef qui les emprunte pour les étudier, en profitant de ses loisirs, quoi de plus normal ? Sauf que, ces livres, les ouvrir est un danger mortel. Et il le savait.
Et puis, Mrozowski. Ernest a toujours eu un faible pour les jeunes et brillants cerveaux. Brillants, mais pas toujours très équilibrés. Je l'ai vu en prendre une douzaine sous son aile, au cours des années où on a travaillé ensemble. La plupart l'ont déçu. Certains sont morts. Hécube Moreau est la seule qui ait tenu la distance. Mrozowski ? Le dernier de la série. Je l'ai reniflé sous toutes ses coutures. Il n'était pas l'un d'eux, pour autant que je puisse juger. Il était juste branché sur la mauvaise longueur d'onde. D'instinct, il comprenait des choses dangereuses. Et avec une pointure comme Véroneau pour l'encourager...

Les disparitions. Toujours le premier signe que j'apprends aux gars à repérer. Il y en a eu autour de chez Ernest. Rien que des gens sans importance, et c'est le deuxième signe, celui qui indique que le type en face est malin. J'ai enquêté. J'ai retrouvé des corps. Ils présentaient tous des « aberrations », pour parler comme les jeunes gens qui m'ont aidé dans cette enquête. Beaucoup de mutilations trop parfaites. Des organes avaient changé de place à l'intérieur des corps, ou manquaient sans signes de chirurgie.

Alors, une nuit, je suis allé chez Ernest, tout seul. Nous avons discuté, dans sa bibliothèque, autour d'un bon verre, avec le programme de Radio-Tour Eiffel en fond sonore. Une scène que j'avais déjà vécue mille fois. Je lui ai posé une question simple, dont je connaissais déjà la réponse. Et il m'a menti.

Il a pigé. Il a toujours été plus vif que moi. Il a su que je savais un instant avant que je sache qu'il savait que je savais. Il s'est levé, a fait un geste, et soudain, il était noyé dans une brume - ou une lumière ? J'ai tiré. Deux fois. Je ne crois pas l'avoir touché, mais il a disparu.

J'ai trouvé le laboratoire, dans la cave.

Le symbole, sur le sol, qui m'a fait pleurer du sang quand je l'ai regardé d'un peu près, et que j'ai effacé. Les livres, que j'ai remis dans les archives d'où ils n'auraient jamais dû sortir. Des notes que j'ai brûlées, par respect pour lui. Et un cahier appartenant à Mrozowski. Incompréhensible. Des équations, des chiffres, des trucs qui grouillent sur les pages. Le petit Polac a remué ciel et terre pour le récupérer, mais je l'ai, je le garde. Et si un jour il le reconstitue, je le tuerai.

Lorsque j'aurai fini de taper ce témoignage, je le glisserai dans une enveloppe avec le cahier et je scellerai le tout. Hors de question que ce soit versé dans les archives de l'Étoile. Ça restera dans mes papiers privés.

Après ma mort ? Hécube Moreau. C'est la seule assez maligne pour savoir quoi faire de son ancien mentor quand il reviendra. Parce qu'il reviendra. Cet assassin, ce monstre au cœur noir qui a été mon meilleur ami, reviendra. Je l'ai fait fuir, rien de plus.

Je le pleure et je le pleurerai tout le reste de ma vie. Mais s'il revient, je ferai ce qu'il faut. Si je suis mort, achevez le boulot. Tuez-le. Tuez ce sorcier.

Mathieu Compagnon

V. prétend que des sauvages, au fond de l'Afrique, ont des connaissances à faire pâlir Einstein.

Il me l'a prouvé aujourd'hui.

L'équation D est la clé, mais qu'ouvre-t-elle ?

V. parle de D comme si c'était tout autre chose qu'une abstraction, une conscience, presque un être vivant. Il affirme que D veut être découvert, ce qui n'a pas de sens.

Annuler l'espace revient-il à annuler le temps ? Je suis sûr du contraire, sans pouvoir le démontrer.

Il pense que tôt ou tard, je verrai la lumière mais que je ne suis pas encore prêt.

V. dans un instant d'exaltation : « Fiat voluntas mea », « Que ma volonté soit faite ! » J'ai choisi de croire qu'il servait la science.

J'espère ne pas m'être trompé.

Enfin, D est à portée de main !